

# CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

## Project IGI

Komandos w akcji



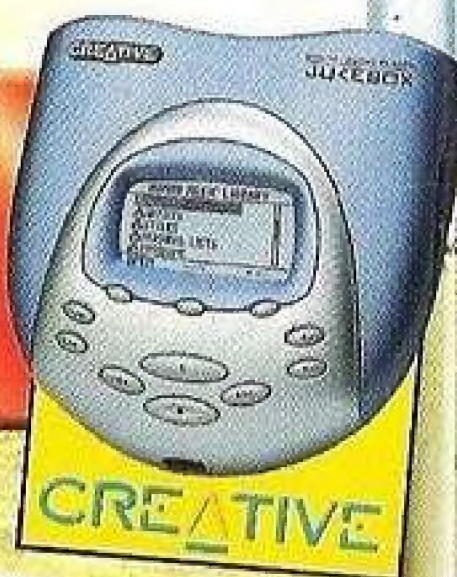
## Shenmue

Gra Wschodu

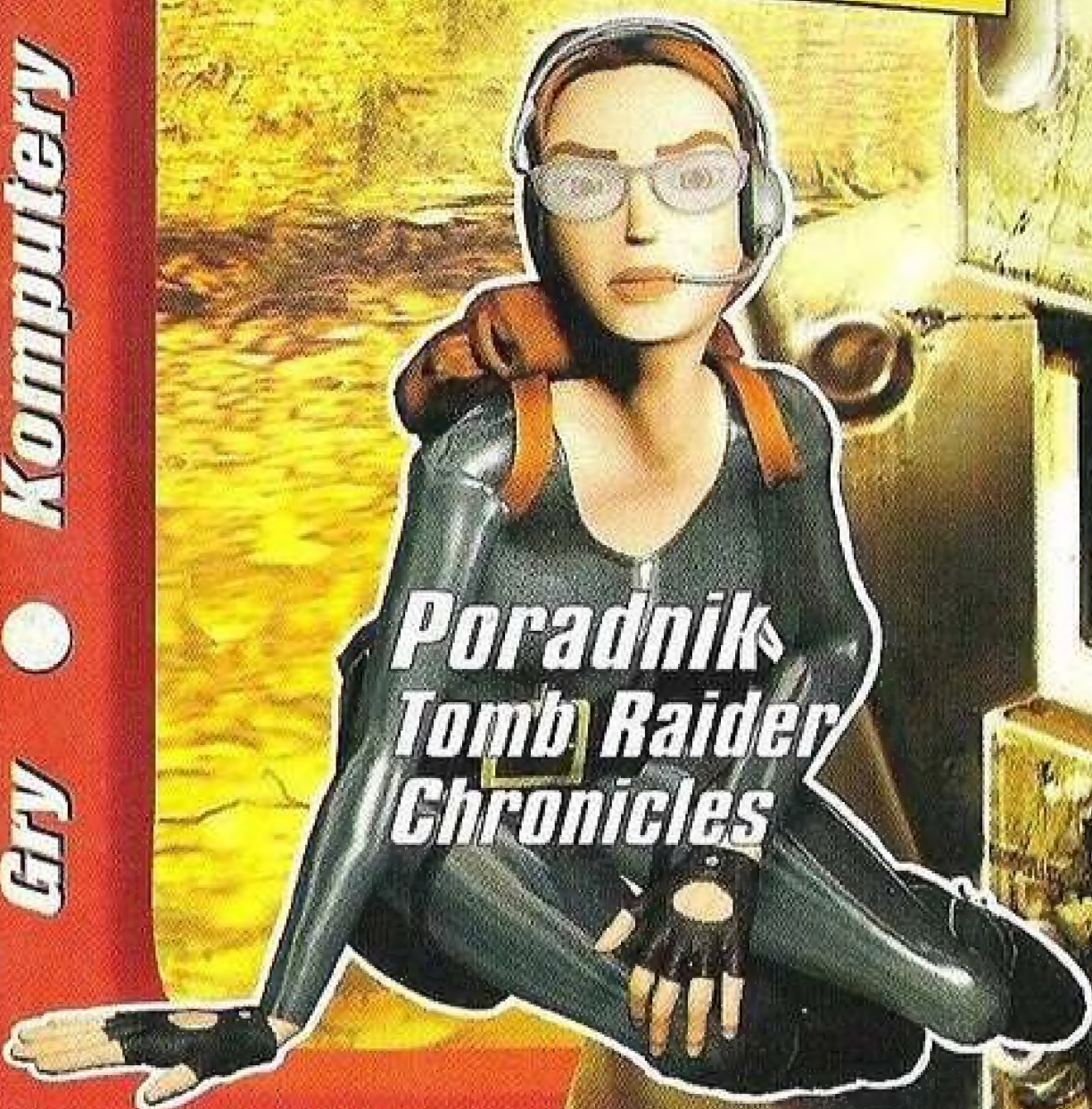


## Wygraj

przenośny  
odtwarzacz MP3  
CREATIVE LABS



## Poradnik Tomb Raider Chronicles



## Gunman Chronicles

Następca Half-Life?



## Ridge Racer 5





# colin|mcrae|rally|2.0™

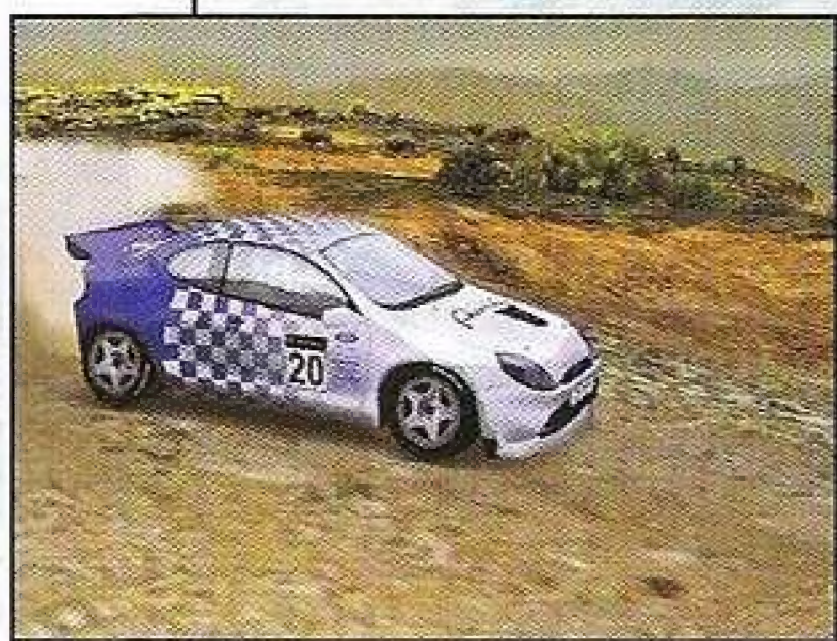
Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:

**Krzysztof Hołowczyc**



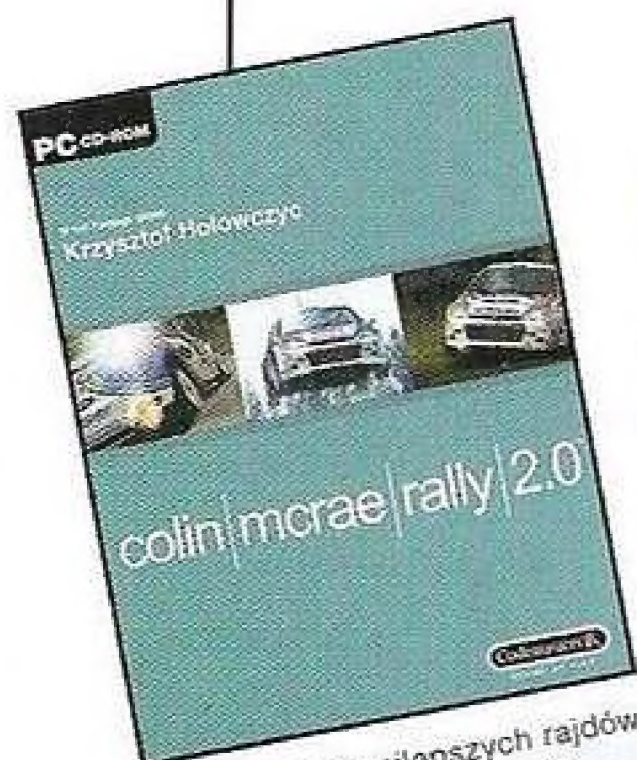
Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuj się jak zawodowiec wstuchując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



Druga część najlepszych rajdów samochodowych na PC.

**Największa dawka adrenaliny**

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji

językowej w przystępnej cenie 99 zł.



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

Patronat medialny:  
**INTERIA.PL**  
www.interia.pl

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae" and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and / or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

**Codemasters**

GENIUS AT PLAY™



# W Numerze...

## ZAPOWIEDZI

4 Przeboje 2001 roku

## LISTA PRZEBOJÓW

8 Lista przebojów

Układana przez czytelników CLICKA!

## TEST

31 Airfix Dogfighter PL

18 American McGee's Alice

Alicja nie w Krainie Czarów

28 Call to Power 2

16 Championship Manager 00/01

27 Crash Bash

24 Delta Force: Land Warrior

30 Droga do El Dorado PL

19 Gift PL

Wynajmij sobie bohatera

34 Grand Prix 3 PL

10 Gunman Chronicles

Jeśli grałeś w Half-Life, to ta grana pewno cię zainteresuje

14 Hitman – Codename 47

Poznaj tajemnice najemnego zabójcy

31 In Cold Blood PL

23 Jetfighter 4: Fortress America

12 Project IGI

Kolejny hit FPP

26 Resident Evil 3

Zmierz się z zastępami Zombie

32 Ridge Racer 5

Kolejny supertytuł na PS2

20 Shenmue

Wkraczamy sobie w świat Dreamcasta

22 Timeline

Michael Crichton (nie) podbija świata gier

## Witajcie w XXI wieku...

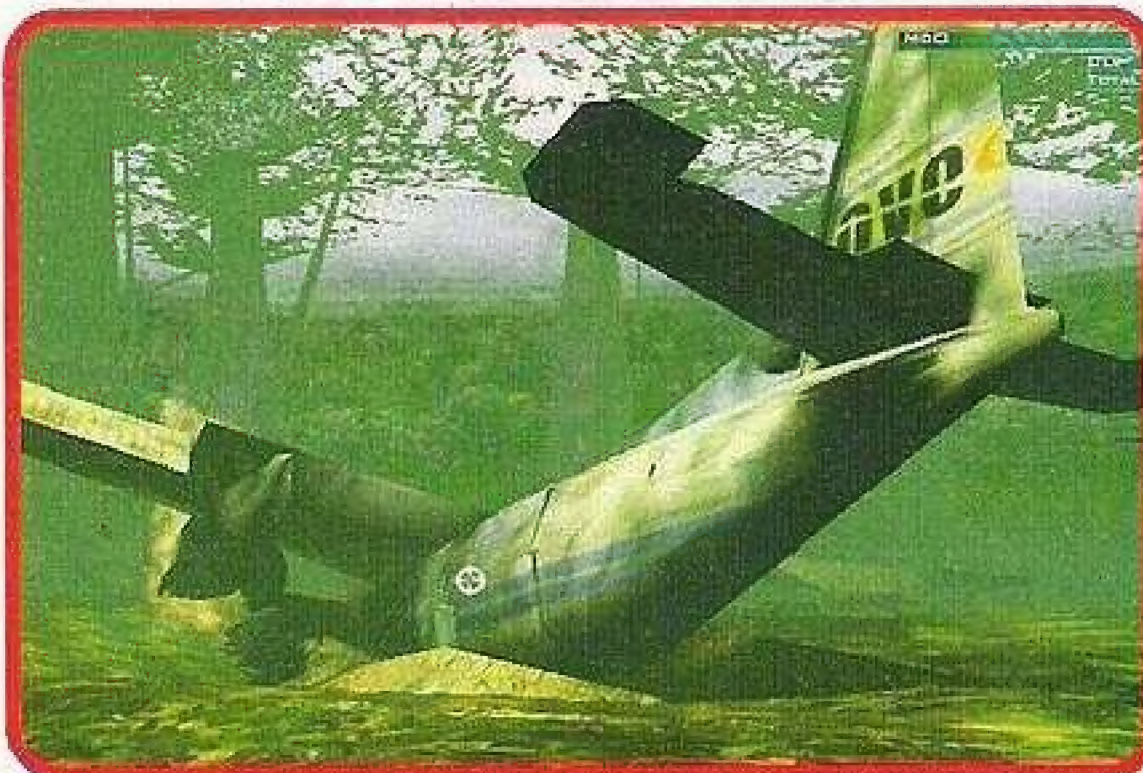
Uwaga kolekcjonerzy, właśnie trzymacie w ręku pierwszy numer CLICKA! trzeciego tysiąclecia... Jak zapewne zauważyliście, musieliśmy podnieść cenę naszego pisma – jest to efekt przyjęcia przez Sejm 7% podatku VAT na gazety i czasopisma. Cóż, są rzeczy, na które nie mamy wpływu (choć bardzo nam z tego powodu przykro). Za to możemy Wam obiecać, że postaramy się, aby kolejne numery były jeszcze lepsze. Po świątecznych szaleństwach i powiększonym CLICKU! grudniowym wracamy do wydawania pisma co dwa tygodnie, a więc bądźcie czujni! A co w numerze? Jak zwykle, testy doskonałych gier, a wśród nich SHENMUE, HITMAN i GUNMAN. Nie zabrakło też zapowiedzi, tym razem w całkiem nowym stylu, oraz poradnika. Dla ciekawskich mamy opis nagrywarek CD, projektorów multimedialnych i zbiór najlepszych stron WWW. A na koniec niespodzianka – świetny odtwarzacz MP3 Creative Labs do wygrania... Miłej lektury!

Redakcja



GUNMAN CHRONICLES

S.10



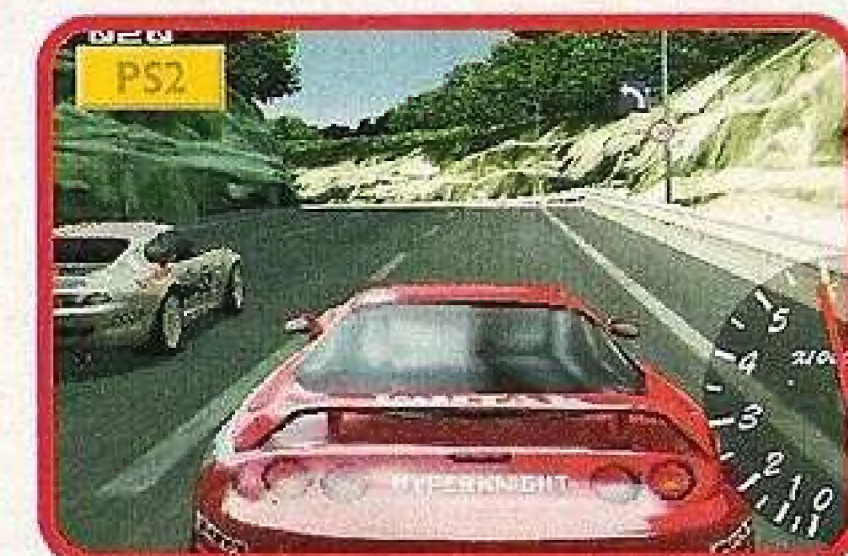
HITMAN – CODENAME 47

S.14



AMERICAN MCGEE'S ALICE

S.18



RIDGE RACER 5

S.32



SHENMUE

S.20

## TRIX & TIPS

35 Kody

36 Tomb Raider Chronicles cz.1

Lara Croft powraca w poradniku

42 Kody

## SPRZĘT

43 Nagrywarka w kawałkach

44 Nagrywać? Ale na czym?

Jak wybrać najlepszą nagrywarke

46 Gigaobraz z projektora

Czyli, jak wykorzystać ścianę do gier

## PROGRAMY

48 Muzyka pod ręką

Spraw sobie Jukeboxa

49 Granie przez komórkę

Jak pograć na przystanku

50 Programy do nagrywania CD

53 Elektroniczna Ściaga

Programy edukacyjne naprawdę dla każdego!

## INTERNET

54 Newsy internetowe

Przegląd najciekawszych stron WWW

56 Historia Sieci

Skąd to wszystko się wzięło

## EXTRA

52 Jak zrobić karierę

Steve Jobs i Steven Wozniak z Apple

## KINO

58 Arnie sklonowany?

## INNE

60 Nowości komputerowe i nie tylko

64 Listy

66 Nagrody



Nagrywarki  
s.44

**Następny CLICK! już za 2 tygodnie**

**18**  
stycznia



# ZAPOWIEDZI

Oto weszliśmy w nowy rok i nowy XXI wiek! Koniec lat 90. przyniósł prawdziwą rewolucję w świecie gier. Zobaczmy, jakie tytuły pojawiają się w 2001 roku...

# PRZEBOJE

## Symulacja

## Battle of Britain

**B**itwa o Anglię była jednym z najgłośniejszych epizodów II wojny światowej. Swą sławę zawdzięcza między innymi polskiemu dywizjonowi lotniczemu, które praży Niemców z niemalym zaangażowaniem i determinacją. Już niedługo powtórzysz ich sukcesy na swym domowym komputerze.

Lato 1940 roku. Hitlerowskie Niemcy „zaopiekowały” się już Francją i sięgają właśnie po leżącą na wyspach Wielką Brytanię. Jako dzielny pilot RAF-u stajesz do walki z nadlatującym okupantem. BATTLE OF BRITAIN jest efektowną symulacją wykorzystującą znacznie ulepszony program graficzny znanego MIG ALLEY. Cztery dynamiczne kampanie, pięć samolotów z wirtualnymi kokpitami oraz rozbudowane możliwości dowodzenia eskadrą – to niektóre zalety gry. Na uwagę zasługuje też wierne odtworzenie terenów, nad którymi rozgrywają się walki, oraz to, że w bitwie może wziąć udział 1200 samolotów!

Niestety, premiera programu była już przekładana, co może rodzić obawy, że gra nieprędko się ukaże...



Teraz losy sławnej bitwy o Anglię są w twoich rękach. Możesz zabawić się w wielkiego dowódcę



Latające jak opętane samoloty, ścigające się eskadry, bitwa na śmierć i życie



Wszystkie samoloty prezentują się naprawdę bardzo dobrze

PC	PSX	N64	A
<b>Battle of Britain</b>			
Samolotowa Bitwa o Anglię			
Premiera: luty 2001			
Rowan / IM Group			
1-16 graczy			
Czy ty i twój samolot jesteście w stanie odprawić Niemców z kwitkiem? Wszystko zależy od tego, jak bardzo znasz się na symulatorach			

## RPG

## ARX

**D**ziś rynkiem gier RPG rządzą potężne firmy, takie jak Interplay czy Sierra. Te mniejsze praktycznie się nie liczą – a szkoda.

Niewielka francuska firma Arkane Studios pracuje nad ARX, grą czerpiącą pełnymi garściami ze znanego systemu Warhammer. Akcja toczy się pod ziemią, gdzie ludzie zamieszkali po katastrofie ekologicznej. Potężny kapłan boga chaosu Akbby rozpoczyna krwawe żniwa – jego pan potrzebuje energii życiowej, a czerpie ją z ofiar składanych mu na ołtarzu. Przeciwno wyznawcom tego okrutnego kultu występuje grupka śmiałków, a wśród nich także i ty.

ARX będzie nietypowym RPG-iem.

Autorzy stawiają m.in. na wysoką sztuczną inteligencję przeciwników. Potwory nauczą się współpracować, będą też miały wyostrzone zmysły wzroku i słuchu. Gracz musi wybrać między walką a podkradaniem się, a ta decyzja będzie zależała też od samej postaci – do wyboru otrzymasz bowiem maga, złodzieja lub wojownika.



Mili przeciwnicy to dla wszystkich miłośników RPG chleb powszedni



Komnaty jak w Wieliczce? Czyżbyś wędrował przez naszą kopalnię soli?

PC	PSX	N64	A
<b>ARX</b>			
Podziemne RPG			
Premiera: zima 2001			
Arkane Studios			
1-8 graczy			
Tajemniczy i krwawy kult boga chaosu oraz dzielny, doświadczony przez los bohater, któremu przyszło zmagać się z potężnymi przeciwnikami			

## RPG

## Two Worlds



Gdzieś we wszechświecie czeka na ciebie planeta...



...a na niej samotny bohater, który wpłtuje się w konflikt



Jaką rolę odegra w odwiecznym starciu przeciwnych płci?

**W**arszawska firma Metropolis („Książę i Tchórz”, „Reflux” czy „Gorky 17”) wypuści wiosną grę RPG TWO WORLDS. Miejsce akcji – wszechświat. Na planetach istnieją inteligentne formy życia, które nic o sobie nie wiedzą, gdyż otula je gwiazdny pył. Wskutek anomalii przestrzennych dwie cywilizacje spotykają się i... wybucha wojna między Quidarianami – mężczyznami oraz en'Ceer – mieszkańcami świata rządzonego przez kobiety. Główny bohater to młodzieniec rzucony w wir starcia dwóch obcych dla niego ras. Rozgrywka będzie nieskomplikowana – przeglądanie statystyk bohatera przestanie być żmudnym obowiązkiem (to zadowoli przeciwników RPG), znawców uciechy natomiast możliwość rozwoju umiejętności bohatera, a także prowadzenia rozbudowanych rozmów z napotkanymi postaciami.

PC	PSX	N64	PL
<b>Two Worlds</b>			
Zmagania Dwoch Ras			
Premiera: wiosna 2001			
Metropolis / Topware			
1 gracz			
Walka rozgrywająca się między dwoma rasami, które nic o sobie nie wiedzą, to także zmagania dwóch płci. Kto wygra? Kobiety czy mężczyźni?			



# 2001

**TPP**

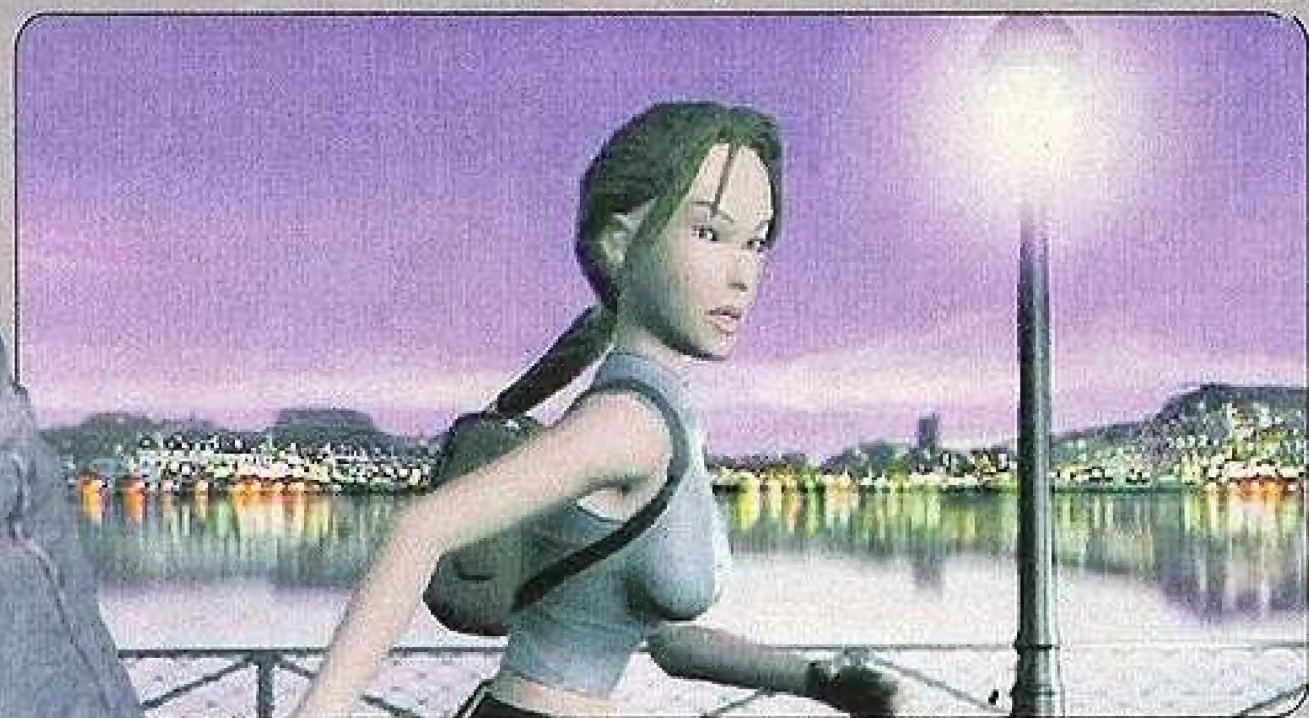
## Tomb Raider 6

**L**ara Croft żyje. Nie zmarła, jak głosiła internetowa plotka, podczas kręcenia TOMB RAIDERA 4. Pojawi się bowiem w TR6: NEXT GENERATION. Nie będzie to jednak taka sama Lara, jak wcześniej. Wstrząsające przeżycia w grobowcu wpłynęły na jej psychikę, tak samo jak na twórców serii podziały głosy niezadowolonych graczy, którzy mieli dosyć mało oryginalnych przygód Larry'ego. Tym razem pojawi się więc zupełnie nowy program graficzny, a Croft i wszystko wokół niej zostanie ulepszone. Gra ma być ciągiem 4 epizodów połączonych ze sobą wspólną historią. Pojawia się w niej też misje poboczne, które będzie można wypełnić. Zdarzy się, że będziesz musiał pokierować czynami zupełnie innej postaci! W grze ma być uwzględniony rozwój postaci – Lara będzie się uczyć w miarę wykonywania kolejnych zadań! Kolejne epizody będzie można ściągnąć z Sieci kilka miesięcy po premierze.

W tej części TOMB RAIDERA Lara pożegna się z Playstation, przeniesie się na maszynki wyższej generacji, a jej przygody staną się podobno bardziej mroczne. Ano, pożyjemy, zobaczymy...



*Nowa Lara w nowych strojach prezentuje się naprawdę dobrze. Straszna z niej modnisią*



*Czy i tym razem jej przygody przyciągną tysiące wielbicieli z całego świata?*

**PC PS2 N64 X-Box A**  
**Tomb Raider: Next Generation**  
 Nowe Szaty Lary  
 Premiera: koniec 2001  
 Eidos / IM Group 1 gracz  
 Również za rok przekonasz się, czy dobra stara Lara ma szanse jeszcze powalczyć o miano pierwszej damy gier komputerowych

**TPP**

**Oni**

**T**a gra miała ukazać się rok temu, ale firma Bungie przesuwiała termin premiery. Może więc będzie to wydarzenie tak dopieszczone, że aż przełomowe?

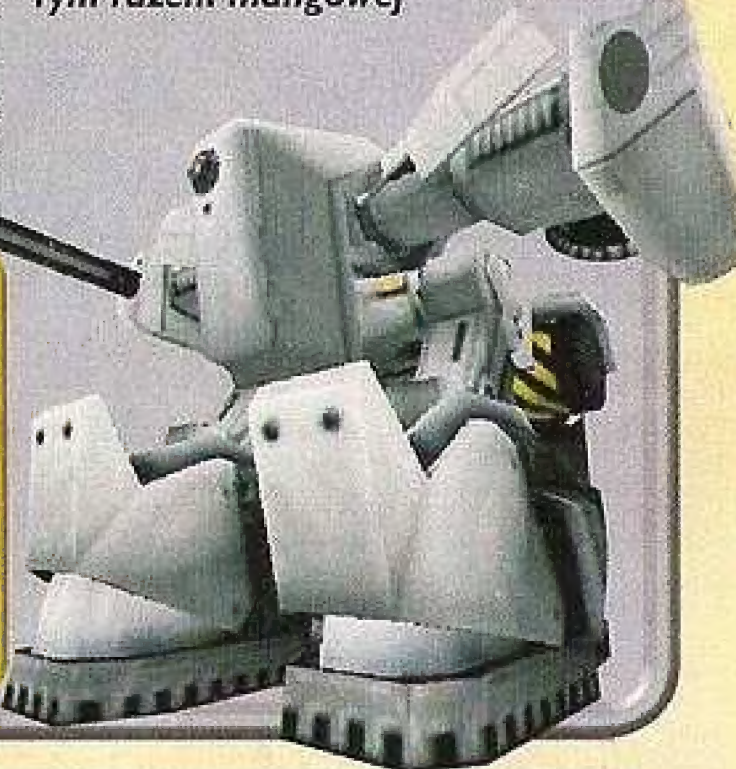
ONI to nietypowe połączenie strzelaniny 3D i bijatyki w stylu FIGHTING FORCE. Gracz steruje Konoko, członkinią Oddziałów ds. Zwalczania Przestępczości Technologicznej, na drodze której staje przestępczy syndykat. Silne pięści i celny karabin to jedyne znane jej środki perswazji. Mimo to gra ma być łatwa i przyjemna. Miłośnicy nowoczesnych konsol będą zachwyceni – lekko manganowe postacie i skomplikowane, ale przejrzyste, projekty etapów przypominają im ulubione gry. Niespodzianką będzie sposób animowania postaci; tradycyjną animację poklatkową zastąpi półmorfing, umożliwiający płynne przechodzenie pomiędzy prezentowaniem kilku czynności naraz. Właśnie grafika i spora dawka adrenaliny mogą zapewnić grze sukces.



*Skomplikowana broń jest zbędna, gdy ma się pięści i niezły wykop*



*Nowe wcielenie silnej kobiety. Tym razem manganowej*



**TPP**

## Hellboy



*Kto by przypuszczał, że demony mieszkają i w Czechach*



*Mały, gotycki zameczek to tak naprawdę siedziba Zła*

**S**trzelaniną DEVIL INSIDE firma Cryo powróciła na rynek gier akcji. Nie był to jednak jednorazowy wybryk – prace nad HELLBOY znajdują się już w fazie końcowej.

Program ów będzie grą akcji w konwencji TPP, wzorowaną na komiksie pod tym samym tytułem. Rzecz dzieje się we wczesnych latach sześćdziesiątych w Czechosłowacji. Demon Hellboy, który postanowił działać dla dobra ludzkości, wypowiada wojnę siłom ciemności gromadzącym się w ponurym, gotyckim zamczku. Pomaga mu w tym Sarah, urodziwa dziewczyna specjalizująca się w zagadkach wymagających myślenia. To dzięki niej duet „mięśniaka” i „intelektualistki” staje się zespołem ze wszech miar kompletnym.

Gra jest wypełniona akcją „od stóp do głów”. Wysokiej klasy animacje, kilkanaście rodzajów broni i bardzo mroczna atmosfera mają zagwarantować jej sukces. Co prawda wspomniane już DEVIL INSIDE, mimo bardzo dobrych recenzji w prasie, rynku nie zagościło, HELLBOY ma jednak szanse nadrobić te straty.

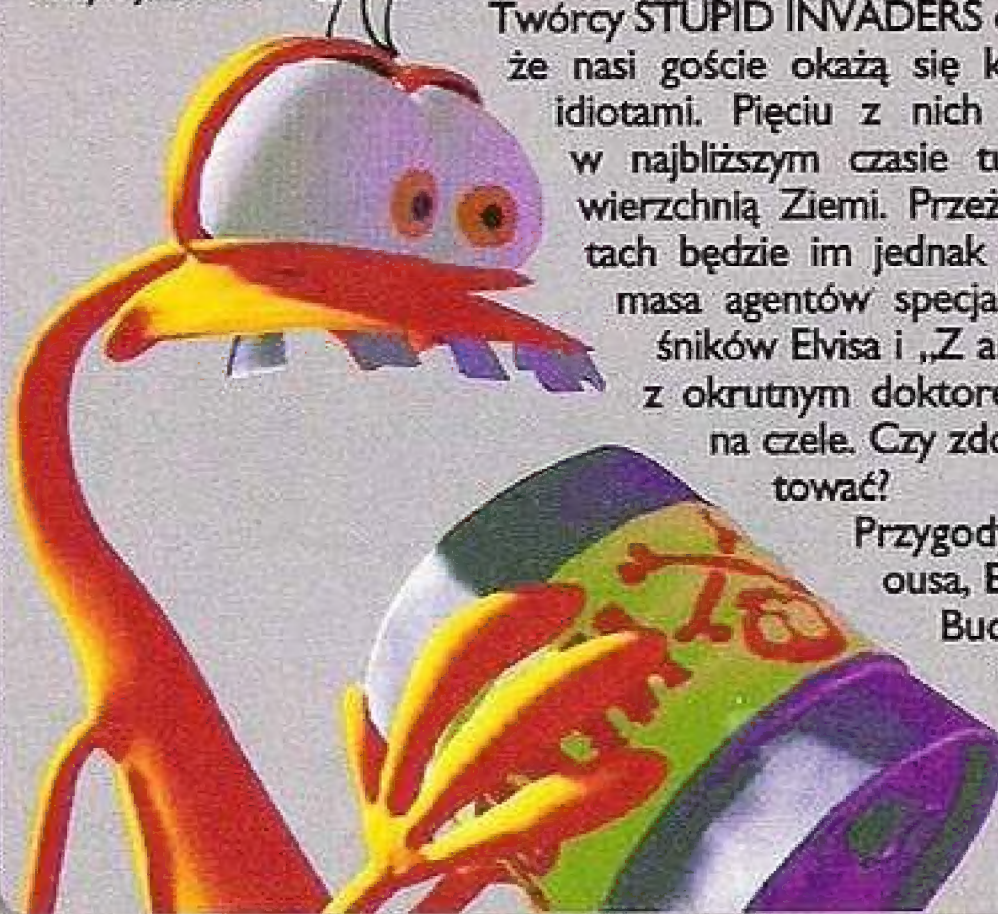


**PC PS2 N64 A**  
**Hellboy**  
 Strzelanina z Pięktą Rodem  
 Premiera: początek 2001  
 Cryo / CD Projekt 1 gracz  
 Skruszały demon w walce z siłami ciemności... I to u naszych sąsiadów... Przyznasz, że brzmi zachęcająco, zwłaszcza że Hellboy nie działa sam



## Przygodówki

Eee... Kosmita być głodny i jeść puszkę. Zaraz... Ona ma taki dziwny rysunek



**N**ajstynniejsi naukowcy sugerują, że przybysze z Kosmosu, którzy prędzej czy później odwiedzą Ziemię, będą od ludzi inteligentniejsi i bardziej cywilizowani. Niestety, jak dotąd żaden kosmita nie potwierdził tych przypuszczeń.

Twórcy STUPID INVADERS obawiają się, że nasi goście okażą się kompletnymi idiotami. Pięciu z nich rozbije się w najbliższym czasie tuż nad powierzchnią Ziemi. Przeżyją. Po piętach będzie im jednak deptać cała masa agentów specjalnych, miłośników Elvise i „Z archiwum X” z okrutnym doktorem Sakarine na czele. Czy zdołają się uratować?

Przygody Gorgeousa, Etno, Stereo, Buda i Candy wypełnią aż cztery kompaktki.

Na płytkach znajdą się jednak nie tylko atrakcyjne filmy i blisko 1 GB komiksowej grafiki, ale i ponad toną całkowicie zwariowanego, acz nie zawsze najwyższych lotów, humoru. To właśnie on ma stanowić magnes, który przyciągnie graczy do STUPID INVADERS. Kolejną zaletą programu Ubi Soft będzie łatwość obsługi. Stary, dobry tryb „wskaż i kliknij” pozwoli ci szybko wydawać kosmitom rozkazy. Mamy nadzieję, że będziesz się dobrze bawił – w końcu niecodziennie pracuje się z głupcami.



Na pierwszy rzut oka przybyli na Ziemię kosmici nie wyglądają na strasznych głupców...

PC	PSX	N64	A
<b>Stupid Invaders</b>			
Przygody Głupich Kosmitów			
Premiera: luty 2001			
Ubi Soft / LEM		1 gracz	
Szaleni kosmici walcą o przeżycie na tajemniczej i dziwacznej planecie nazywanej przez jej mieszkańców Ziemią. Nic dziwnego, że zadanie mają trudne			



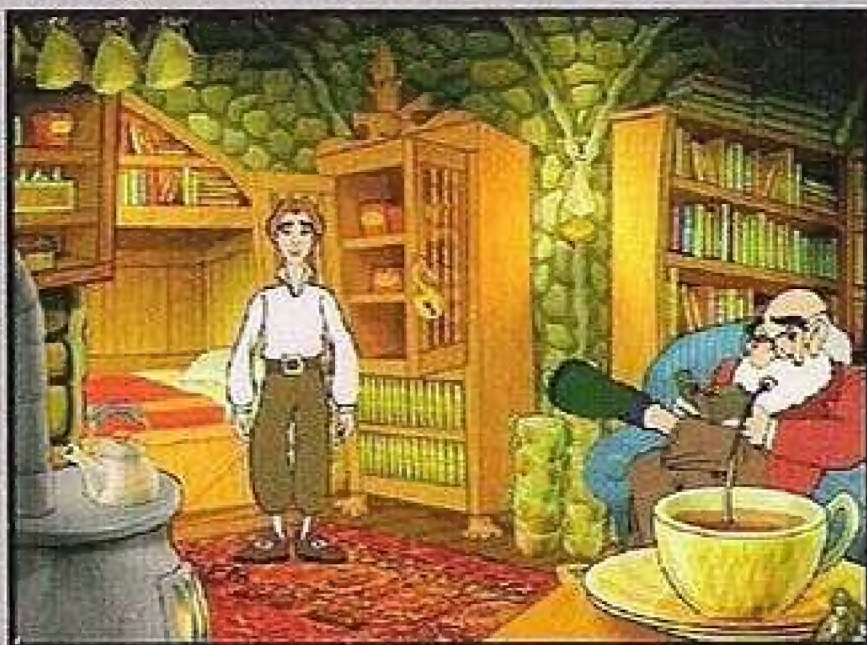
...a na pewno zachwycą poczuciem humoru i komiksową grafiką

## Przygodówki

## Gilbert Goodmate...

**D**ziś już mało kto robi przepiękne, ręcznie malowane przygodówki w stylu KSIĘCIA I TCHÓRZA czy pierwszych części MONKEY ISLAND. Jedną z ostatnich tego typu gier będzie GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA, dość tajemniczy projekt przygotowywany przez szwedzką firmę Prelusion.

Fabula programu jest co najmniej dziwna, żeby nie powiedzieć bardzo dziwna. Otóż w pewnej bardzo odległej miejscowości obywateli co roku świętują Dzień Grzyba (niezły pomysł, co?). Wspominają wówczas dzielną pieczarkę, która kilkadziesiąt lat wcześniej pomogła obronić kraj przed zakusami złego czarnoksiężnika (no, tego jeszcze nie było, przynasz, że twórcy gry wykazali się zadziwiającym poczuciem humoru!). Bohaterski grzyb żyje nadal. Zajmuje poczesne miejsce na środku centralnego placu miasta i przez cały rok pozostaje pod opieką Honorowego Opiekuna. Jednak tegoroczny opiekun nie popisał się. Przysnął na służbie, a wówczas tajemniczy złodziej ukradł grzyb. Hańbę tę chce zmazać wnuk opiekuna, niejaki Gilbert. Jego plan jest prosty: chłopak chce odzyskać bezcenną pieczarkę i wrócić z nią do miasta w glorii sławy wielkiego bohatera.



Gdzie ta pieczarka mogła się zapodziać? Może pan widział ją gdzieś przypadkiem?



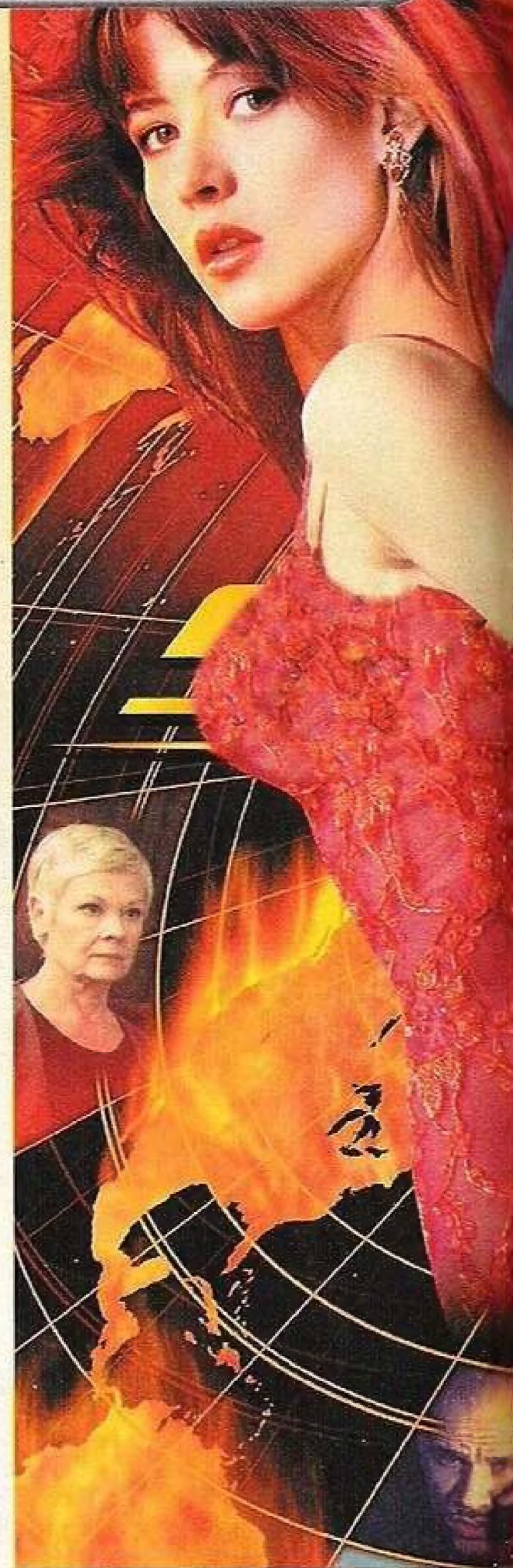
Ładna i kolorowa grafika w stylu starych, wielkich przebojów

Realizatorzy czarują cyferkami: obiecują 6000 klatek animacji, 50 postaci i 20000 linii dialogowych. Tak naprawdę liczy się jednak dobry scenariusz i wspaniała, starszokolna grafika. A ci, którzy mieli okazję testować wczesną wersję GILBERT GOODMATE, twierdzą, że ta gra to zawiera. Mamy więc nadzieję, że okaże się ona atrakcyjna nie tylko dla amatorów grzybobrania, ale także dla wielbicieli przygodówek jako takich.



Ciekawe, czy pieczarki rosną w ogródku? Pewnie tak, ale Bohaterska Pieczarka ma bardziej przytulne mieszkanko

PC	PSX	N64	A
<b>Gilbert Goodmate</b>			
Starszokolna Przygodówka			
Premiera: wiosna 2001			
Prelusion		1 gracz	
Gilbert wyrusza na poszukiwanie porwanego grzyba. Pieczarka to przecież lokalny bohater! A do tego autorzy zapowiadają ręcznie malowaną grafikę i ciekawe zagadki			





**FPP**

## The World is not Enough

**N**azywa się Bond. James Bond. Jest najsłynniejszym agentem na świecie. Dzięki grze GOLDENEYE 007 stał się gwiazdą gier wideo. Do dziś jednak właściciele pecetów nie mieli przyjemności towarzyszyć mu w czasie akcji (jeśli nie liczyć gier wydanych przed 1990 rokiem). Błąd ten naprawi gra WORLD IS NOT ENOUGH – adaptacja filmu „Świat to za mało” (dostępna już w wersji na konsole). Weźmiesz udział w pościgu motorówkami, zwiedzisz łódź podwodną w Baku, zaszalejesz na nartach na Kaukazie i zabawisz się gadżetami wyprodukowanymi przez Q. Autorzy gry udostępnią ci ponad 20 rodzajów broni, a wśród nich pistolet IAC Defender, lekki karabin maszynowy Kazanovich i cudo stosowane przez belgijską



Agant 007 nie miesza się w takie sobie przedsięwzięcia. Możesz liczyć na porcję dobrej zabawy



PC PSX N64 PS2 A

### Świat To Za Mało

Marini Wstrząśnięte, Niemieszane...

Premiera: początek 2001

EA / IM Group

1-4 graczy

Słynny agent omijał wszystkie monitory domowych komputerów, po wielu latach dał się jednak na nie skusić pecetowi. Zobaczmy, co z tego wyniknie

**FPP**

## Team Fortress 2

**P**ierwszy TEAM FORTRESS był dodatkiem do HALF-LIFE, rozszerzającym jego tryb sieciowy o nowe, niezwykle pożyteczne funkcje. Zdobył tak wielką popularność, że producent całości, firma Sierra, zdecydowała się na wyprodukowanie części drugiej.

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS będzie rozbudowaną grą przeznaczoną przede wszystkim do zabawy z przyjaciółmi. Zaoferuje 9 klas żołnierzy do wyboru (Light, Heavy, Rocket Infantry, Commando, Spy, Sniper, Medic, Engineer, Commander), 20 map, kilkanaście rodzajów broni istniejących w rzeczywistości, zaawansowaną sztuczną inteligencję sterowanych przez komputer botów oraz kilka wciągających trybów rozgrywki. Obok tych klasycznych, takich jak chociażby Capture The Flag, pojawią się zupełnie nowe misje bojowe (np. polowanie na prezydenta) oraz całe kampanie przeznaczone dla trybu cooperative. Część z nich rozgrywać się będzie w odległej przyszłości, jednak niektóre zadania wykorzystywać mają realia II wojny światowej. Zdaniem wielu miłośników gier FPP, to właśnie ten program zdetronizuje QUAKE 3 ARENA.



Akcja „Pustynna burza”? A czemu nie? Tyle że teraz dostępna w Sieci

PC PSX N64 A

### Team Fortress 2

Wojna Po Sieci

Premiera: marzec 2001

Sierra / Play it

wielooosob.

Kolejna wielka gra dla miłośników zabaw sieciowych. Rozpocznij manewry wojskowe w Internecie. Twoje poczynania na froncie będą znane na całym globie

**FPP**

## Duke Nukem Forever

**D**uke Nukem był jednym z najbardziej zagorzałych pogromców kosmitów w naszej części galaktyki. Jednak po demolce, której dokonał w DUKE NUKEM 3D, wycofał się na chwilę z fachu i mało który pecetowiec o Księżu Kasacji słyszał...

Wina za ten stan rzeczy obarczyć należy firmę 3D Realms, od 1997 roku pracującą nad DUKE NUKEM FOREVER. Program ten od początku miał pecha. Program graficzny QUAKE 2, na bazie którego powstawał, dość szybko okazał się przestarzały i oparto go na UNREAL. Ten zaś odszedł w przeszłość, gdy na rynku zadebiutował UNREAL TOURNAMENT. Prace nad programem przedłużały się więc w nieskończoność, a tłumy wielbicieli Księcia zapominały o swym niedawnym bożyszczy. DUKE NUKEM FOREVER ukaże się w 2001 roku. Bohater ma walczyć o dobro ziemskich dziewczyn, a jego wrogami będą ohydny kosmiczny i ludzie niewłaściwej orientacji (mordercy, oszuści itd.). Nie zabraknie księżęcego humoru; nawiązań do afe-



ry Clinton-Levinsky oraz słynnych już tekstów. Gra, w którą zostanie wbudowanych kilka minigierek rozgrywanych w konwencji TPP, będzie strzelaniną z perfekcyjną grafiką i niecodziennymi wydarzeniami (np. UFO lewitujące nad głową głównego bohatera) oraz wciągającymi zagadkami. To będzie przebój (jeżeli się w końcu pojawi na półkach sklepowych)!



Tym razem, walcząc z kosmitami, Księżę stanie w obronie płci pięknej. No, to się nazywa kosmiczne dżentelmeństwo



Odrobina specyficznego poczucia humoru i nawet sztywny wojskowy umrze ze śmiechu

PC PSX N64 A

### Duke Nukem Forever

Księżu Kasacji Powraca

Premiera: połowa 2001

Take 2 / IM Group

1-16 graczy

Bohater jednej z najlepszych gier FPP w historii PC powraca. Niektórzy już nie śpią po nocach i myślą, jak to będzie, gdy zasiądą do tej gry



## Diablo II

## Fifa 2000

## GTA 2

### 1 Diablo 2

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

Ognisty oddech Diablo bez wątpienia pomógł mu utrzymać pierwsze miejsce

### 2 FIFA 2000

EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX

Nieoczekiwane przejęcie piłki i skuteczna kontra wystarczyły, by znaleźć się na podium

### 3 Grand Theft Auto 2

TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX

Ciekawe, kiedy policjanci wezmą się wreszcie porządnie do pracy i złapią tego pirata

### 4 The Sims

MAXIS / EA / IM GROUP - PC

Przedświadczenia atmosfery odpoczynku wyraźnie nie sprzyja rywalizacji

### 5 Need for Speed: Porsche

EA / IM GROUP - PC, PSX

Śliskie drogi nie przeszkodziły w wyścigu - widocznie Porsche ma już zimowe opony

### 6 Worms Armageddon

MICROPROSE / CD PROJEKT - PC, PSX, DC, GBC

Tym razem kilka robaków wpadło pod koła i od razu spadły na dalszą pozycję

### 7 Diablo

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

Mroźna zima sprzyja ognistym istotom - w sumie można było się tego spodziewać

### 8 Quake 3

ID SOFTWARE / LEM - PC, N64

W dalszym ciągu w pierwszej dziesiątce, choć coraz niżej

### 9 Settlers 3

BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC

Chwilowa równowaga sił sprawiła, że ludziki mogą odetchnąć. Tylko czy odeprą kolejny atak?

### 10 Driver

GT INTERACTIVE / LEM / SONY - PC, PSX

Mafia na tropie i policja na ogonie zmuszają do ukrycia się, tylko czy na długo?

## Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów - KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier

## CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, wylosujemy grę ALIENS vs PREDATOR ufundowaną przez:



- lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
  6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
  7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

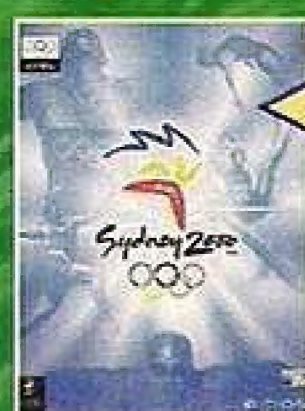
## Grupa pościgowa

- 21 Tekken 3  
NAMCO / SONY - PSX
- 22 Wrota Baldura  
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, PSX
- 23 C&C Red Alert 2  
WESTWOOD / IM GROUP - PC
- 24 Nox  
WESTWOOD / IM GROUP - PC
- 25 Larry 7  
SIERRA / CD PROJEKT - PC

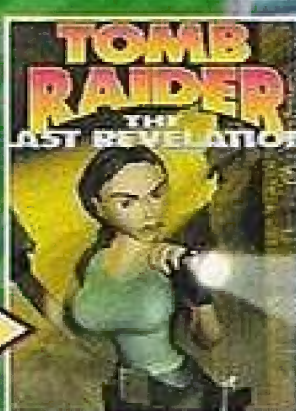


# TOP 20

## Notowania z ostatnich 2 tygodni



- 11** **Sydney 2000**  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX  
15  
Złote medale zachęcają do dalszego treningu i, jak widać, cierpliwość daje efekty



- 12** **Tomb Raider 4**  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, GBC  
8  
Czyżby Lara miała na zawsze pozostać w mrocznych lochach?



- 13** **Starcraft**  
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC  
17  
Niespodziewany rój meteorów diametralnie zmienił układ sił



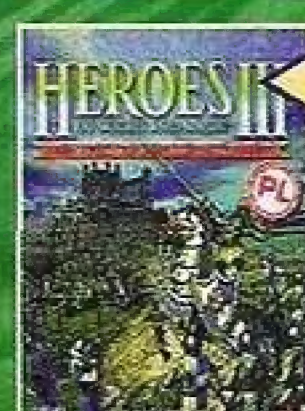
- 14** **Age of Empires 2**  
MICROSOFT - PC  
5  
Łuki nie są jednak dobrą bronią do takich zmagani - strzał zabrakło i przegrana gotowa



- 15** **UEFA Euro 2000**  
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX  
19  
Tym razem kontra skończyła się trafieniem w słupki, ale rywale cofnęli się do obrony



- 16** **Icewind Dale**  
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC  
13  
Bohaterowie prawie zamarzli na śmierć, ciekawe, czy uda im się ocalić życie



- 17** **Heroes of M&M 3**  
3DO / IM GROUP - PC  
16  
Ostatnio herosom nie idzie najlepiej, przegrali kolejną potyczkę



- 18** **Grand Theft Auto**  
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX, GBC  
18  
Złodzieje dalej uciekają, ale policja już prawie ma ich w swoich rękach



- 19** **NBA Live 2000**  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX  
P  
Sezon w pełni, a formy dalej nie ma. Ciekawe, kiedy zaczną wreszcie trafiać



- 20** **Unreal Tournament**  
GT INTERACTIVE / LEM - PC  
P  
Zacięte walki w kosmicznej atmosferze wracają do task

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- 26** **Sim City 3000**  
MAXIS / IM GROUP - PC

- 27** **Faraon**  
SIERRA / PLAY IT - PC

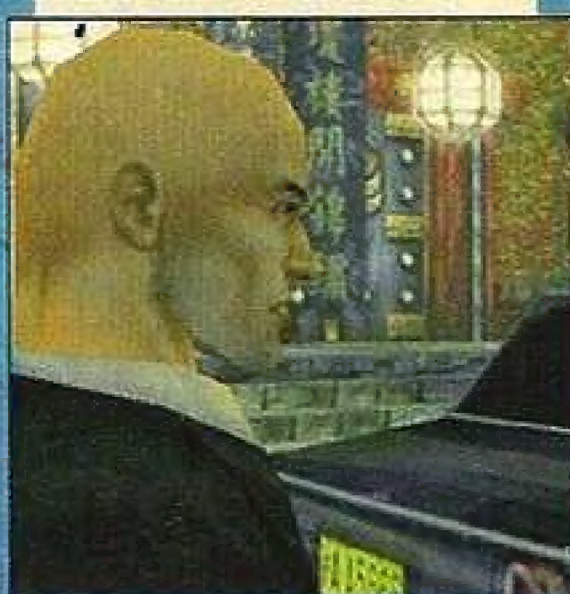
- 28** **Half-Life**  
SIERRA / PLAY IT - PC

- 29** **Planescape Torment**  
GT INTERACTIVE / LEM - PC

- 30** **Need For Speed IV**  
EA / IM GROUPE - PC

- 1** **Hitman**  
EIDOS / IM GROUP - PC

Hitman, numer 47, to wszystko, co wiesz o tym wszechstronnym, płatnym zabójcy. Przynajmniej na początku, bo w miarę rozwoju akcji, pojawia się coraz więcej wątków i wątpliwości



## SIEDMIU WSPANIAŁYCH

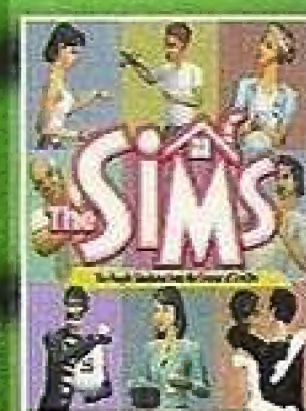


Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



### FIFA 2000

Ostatnie sukcesy sprawiły, że drużyna wreszcie sięgnęła po złoto



### 2 Driver

Ciągle ukrywanie się przed policją musiało w końcu wpłynąć na wyniki



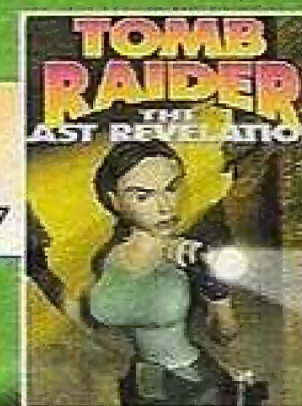
### The Sims

Systematyczna praca przyniosła spodziewane efekty - już na podium



### 4 Tomb Raider IV

Błądzenie po korytarzach zadecydowało o miejscu w TOP 7



### Quake 3

Jak na razie mocno się trzyma, tylko o jedno miejsce w dół



### 6 Need for Speed: Porsche

Mimo jazdy na granicy ryzyka zdobycie lepszej pozycji nie jest łatwe



### Diablo 2

Już samo spojrzenie na tę piekielną twarz mrozi krew w żyłach



## NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



- 2** **Project IGI**  
EIDOS / IM GROUP - PC

Wydawać by się mogło, że bieganie z karabinem nie stanowi już żadnej atrakcji. Tym razem jest zupełnie inaczej



- 3** **Championship Manager 00/01**  
EIDOS / IM GROUP - PC

Wreszcie możesz zrobić porządek na boisku i zarządzać zespołem, by wygrywał. Teraz także polską drużyną



- 4** **Shenmue**  
NAMCO / LANSEK.NET - DC

Ta gra to prawdziwy kryminał. Aby rozwiązać zagadkę zabójstwa ojca, musisz nieźle się napocić



- 5** **Alice**  
EA GAMES / IM GROUP - PC

Tym razem Alicja wcale nie wędruje przez Krainę Czarów. Ale trudno tej grze odmówić uroku







**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę GUNMAN CHRONICLES! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedziały na pytanie: Ile części ma gra Half-Life?

# GUNMAN

## CHRONICLES

Na pierwszy rzut oka gra, jakich wiele. Nie posiada jakiegokolwiek zaskakującej fabuły, nie urzeka rewolucyjną grafiką ani efektami. Tylko dwa słowa sprawiają, że wszyscy nie mogą się jej doczekać. HALF-LIFE...



Naukowcy eksperymentujący na Obcych. Ich zabawa może się źle skończyć



Wrodzy kowboje prują do ciebie, ile wlezie. Ale twój czołg to wystarczający argument

To pierwszy i główny powód, dla którego GUNMAN zrobił takie zamieszanie. Gra wykorzystuje projekt graficzny gry okrzykniętej przez wielu produktem wszech czasów. Nie jest jednak kontynuacją HALF-LIFE. Nie rozgrywa się nawet w tym samym świecie. To zupełnie inna opowieść, inny klimat i bohaterowie.

GUNMAN CHRONICLES przenosi cię do położonej daleko stąd Galaktyki. Główna postać – tytułowy Strzelec to członek elitarnego oddziału strzegącego porządku we wszechświecie. Jest on także jedynym żołnierzem, który przetrwał starcie z Obcymi – przerażającą (a jacy mogą być Obcy) rasą Xenomów. Dalej jest już klasycznie. Lądowanie na pokrytej dżunglą planecie. Dinozaury, Obcy, zbudowane roboty i kosmiczni bandyci.

Jak widać, GUNMAN nie jest jakimś superoryginalnym i rewolucyjnym produktem. Po prostu kawał dobrej akcji. Jeśli chodzi o klimat, to gra niezbyt przypomina przestawnego HALF-LIFE. Tutaj jest

trochę strasznie, trochę śmiesznie, a całość przypomina włoski western w kosmosie (tudzież filmy i seriale sf z lat 70. i 80.). Jednak wrażenie, że to jednak taki dziwny HALF-LIFE, jest nieodparte. Wygląd menu, grafika, poruszanie się postaci, dźwięki wydawane przez Obcych żywcem wyjęto z przygód dr Freemana. Nie zabrakło także wyreżyserowanych scenek – walący się sufit, Obcy zabijający żołnierzy, półżywi naukowcy ukrywający się po ciemnych korytarzach – gdzieś już to wszystko widziałeś.

Ale GUNMAN, na szczęście, nie tylko bierze to, co dobre w H-L, ale też dodaje sporo od siebie. Przede wszystkim akcja przenosi się z planety na planetę – jest dżungla i porożrzucane w niej tajemnicze ruiny, jest niestabilny księżyc, który ma lada chwila runąć na świat, wokół którego orbituje oraz pustynna planeta pełna skał i kanionów przypominająca jak żywo

Nevadę czy Arizone. Są jaskinie, kompleksy laboratoriów i zbrojownie, no i oczywiście tunele wentylacyjne.

Na brak ciekawych przeciwników też nie można narzekać. W jednych miejscach



Od czasu do czasu mała przejażdżka po bliższej i dalszej galaktyce





W wąskich wąwozach i w skalnych zapadlinach ukryli się twoi wrogowie. Ciężko ci będzie przedrzeć się przez ich zmasowany ostrzał artyleryjski

gracz czuje się jak zwiedzający Park Jurajski. Przychodzi wtedy walczyć z Raptorami i Diplodokami, które nagle zmieniły dietę i stwierdziły, że mięskiem nie pogardzą. Są Xenomowie – od małych zjadających pająków, poprzez plujące jadem pająki, czy roślinopodobne istoty wyrzucające z siebie ostre przedmioty (kto to zresztą wie, co to takiego dokładnie jest). Poza tym, jest jeszcze kilka rodzajów robotów (oczywiście wrogich) oraz bandyci dowodzeni przez generała-renegata. Ci wyglądają już znajomo: strzelcy uzbrojeni w pistolety pulsacyjne, karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet i eksperymentalną broń chemiczną.

Na brak ciekawych pomysłów na pukawki nie można narzekać. Każda z broni posiada kilka opcji jej użycia. Tak więc pistolet może strzelać ogniem zwykłym (pojedynczym), wzmocnionymi ładunkami albo serią. Jeśli zamontować do niego kolbę, przedłużenie lufy i celownik optyczny, uzyskasz karabinek wyborowy. Ze śrutówki można strzelać pojedynczo albo wypluwać

kilka pocisków naraz. Karabin maszynowy ma z kolei opcję zwiększenia szybkostrzelności – w tym przypadku należy jednak uważać. Broń szybko się przegrzewa i potrafi się zaciąć na ogniu ciągłym, co kończy się tym, że nie możesz przestać strzelać – prujesz na wszystkie strony, a amunicja topnieje w zastraszającym tempie. Najwięcej opcji posiada wyrzutnia rakiet. Można strzelać rakietami kierowanymi wiązką lasera albo samonaprowadzającymi. Można zabezpieczyć spust albo ustawić opóźnioną detonację ładunków. Można wypuszczać pojedynczy pocisk albo ustawić głowicę na fragmentację (zamiast jednej uzyskujesz kilka mniejszych eksplozji na wskazanym obszarze). W trakcie gry można jeszcze znaleźć inne wynalazki, takie jak spawarka kosząca wszystko promieniem błyskawicy czy pistolet na ładunki chemiczne.

Od czasu do czasu bohater może dać odpocząć zmęczonym nóżkom i wsiąść do czołgu czy minimiogłowca. Każdy z pojazdów uzbrojony jest we własną broń. Nie można jednak zbyt szaleć – czołg, jak każda maszyna, zużywa paliwo. Poza możliwością prowadzenia pojazdów (co jest bardzo fajnym pomysłem) są tu jeszcze stare rozwiązania z HALF-LIFE. Można mieć sojuszników, którzy będą podążali za tobą, albo „przysiąc się” do karabinu maszynowego.

Tak wygląda GUNMAN. Oczywiście, skoro wykorzystuje on projekt graficzny prawdziwej sławy na rynku gier komputerowych, to nie sposób uniknąć porównań. Przede wszystkim inny jest klimat, o czym była już mowa. Historyjka półzartem, półserio niestety niezbyt się sprawdziła. H-L było grą poważną i trzymającą w napięciu jak książki Stephena Kinga. Tutaj miejscami nie wiadomo, czy to ma być straszne czy też zabawne.

Inną sprawą są liczne zapożyczenia z HALF-LIFE. Czasami nie sposób nie mieć wrażenia, że to już było! Panowie mogli się jednak bardziej wysilić (nawet przewijający się przez grę główny przeciwnik – zły generał – kojarzy się z pewnym panem w czarnym garniturze). Kolejna wpadka to grafika. Wszystko jest „cacy” z wyjątkiem kolorów. Zbyt dużo elementów sprawia, że plansze okazują się wyjątkowo upstrzone, a połączenie kontrastowych kolorów to niedopatrzenie.

GUNMAN to mimo wszystko fajna gra. Dużo akcji, poznawania poziomów i strzelania. Dla weteranów HALF-LIFE to pozycja wręcz obowiązkowa, której nie trzeba rekomendować.

## ARSENAL



Tę broń można określić mianem spawarki. Emituje długi promień elektryczny, który skutecznie przypieka wrogów



Pistolet to podstawowa broń strzelca. Możesz strzelać ogniem pojedynczym, wzmocnionymi ładunkami albo serią



Jeśli zaś do pistoletu dodasz dłuższą lufę, celownik i uchwyt, otrzymasz karabin snajperski



Kosmiczne pejzaże robią wrażenie. Tylko czasem te kolory... Aż oczy bołą



Hmmm... Z tym lekko zmechanizowanym gościem trzeba szybko się rozprawić



Czasami liczy się każda minuta. Ta planeta nie wróży nic dobrego!



Uganiający się za tobą, międzygalaktyczni kowboje mają trudne do odparcia argumenty. Są to dwa szybkostrzelne pistolety





PROJECT  
IG.ICLICK!  
AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę Project IG.I! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedziały na pytanie: Jaka broń najczęściej grozi terroryści?

**I jeszcze raz kawał żywej, konkretnej akcji. Fabuła jak z filmu Commando, jednak wykonanie... Tak, to jest to!**

Każdy rodzaj broni jest dobry, byle okazał się skuteczny. Będziesz się musiał np. posługiwać nożem

Co za wrażenia. Zwłaszcza wizualne, no i termiczne. Ale o tym najlepiej chyba wie ten nieszczęśnik

**Z** bólem serca trzeba niestety przyznać, że twórcom gier naprawdę zaczyna brakować pomysłów. PROJECT I.G.I. to jeszcze jedna gra ze złymi terrorystami i dobrymi agentami tajnej organizacji rządowej. Bandyci, jak na przedstawicieli tego fachu przystało, działają na terenie dawnego Związku Radzieckiego (który jest tak przepastny, że faktycznie wiele może tam się zdarzyć), a ich głównym straszakiem jest broń nuklearna. Swoją drogą, ciekawe, czy w jakiejś kolejnej grze terroryści dla odmiany skradną broń biologiczną? A wracając do PROJECTU, to właśnie przeciw bandytom zostaje wysłany prawdziwy specjalista – jednoosobowa armia, której przestraszyłby się sam Arnold. Tym razem bohater nazywa się David Lwellyn Jones i jest Brytyjczykiem.

Jak widać, już po krótkim wstępie I.G.I. zapowiada się na fatalną grę, z infantylną fabułą wykorzystującą po raz n-ty ograne schematy z filmów sensacyjnych kina familijnego.

Jednak po jej uruchomieniu czeka cię zaskoczenie. Fabuła okazuje się fatalna, ale wygląd gry? Tego by się człowiek nie spodziewał. Wszystko na najwyższym poziomie. Ba! Jeśli istniałaby nagroda imienia HALF-LIFE, to PROJECT I.G.I. z pewnością na nią zasłużył.

Co sprawia, że ten produkt tak bardzo wyróżnia się z zalewu strzelanin FPP, w których aż roi się od agentów, terrorystów, kosmitów, zabójców i gangów? To grafika, grywalność, stopień trudności, realizm, muzyka, dźwięki i jeszcze kilka fajnych (choć klasycznych) pomysłów.



Zimowe pejzaże, zaśnieżone wzgórza. Jak znalazł na obecną porę roku. Zwłaszcza że u nas śniegu Matka Natura jakoś poskąpiła tej zimy

Przede wszystkim dostajesz konkretne FPP z elementami akcji (no powiedzmy, że przygody). Samą rozgrywkę pokazują dwie kamery. Przez większość czasu jest to najbardziej znany i sprawdzony widok z oczu bohatera. Jednak w momencie, gdy zaczynasz wspinać się po drabinkach czy ogrodzeniu, przeskakujesz na widok TPP – kamera umieszczona jest za plecami postaci i można manipulować klawiszami: góra-dół, lewo-prawo. Po co zastosowano taką innowację? W sumie gra mogłaby się bez tego obejść. Ale ten prosty „patent” sprawia, że wydarzenia, w których uczestniczysz, stają się jeszcze bardziej filmowe – jak Megahit Polsatu z Stevenem Seagalem, nie przymerzając. Poza tym to gra z serii „samo życie”, czyli modnego ostatnio

gatunku, w którym walka jest naprawdę realistyczna. Pierwszą tego oznaką okazuje się to, że kilka kul kalibru 7.62 jest w stanie powalić nawet Sylwestra Stallone, a strzału prosto między oczy nie przeżywa nikt. Już upadkowi z wysokości towarzyszy niemiłe chrupnięcie i utrata dużej liczby punktów życia. Niestety, w PROJECT I.G.I. ran lekceważyć nie można. Apteczki znajduje się naprawdę rzadko i nie wystarczy tylko na nie wejść, aby odzyskać zdrowie. Tu trzeba medykamenty wyciągnąć i zrobić sobie zastrzyk ze stymulantów, a to niestety trwa.

Poza tym, PROJECT I.G.I. to inteligentna gra, dla inteligentnych ludzi. Tutaj po prostu dostajesz zadanie do wykonania. Jak rozpracujesz misję, zależy tylko od ciebie. Akcja nie toczy się



Po takich korytarzach musisz przemykać po cichutku. Wróg nie śpi nawet w nocy



w jakichś podziemnych labiryntach, gdzie zawsze jest tylko jedna droga – przed siebie i tylko jedno zadanie – zabij wszystkich, którzy staną ci na drodze. W I.G.I. np. musisz dostać się na teren starego radzieckiego lotniska i sprawdzić zapisy w komputerach kontroli lotów. Stoisz na górze i widzisz u swoich stóp rozległą bazę. Od której strony zamierzasz podejść? Co zaatakujesz najpierw? Baraki wojska? Bunkier? Hangary z Migami 29? No i z jaką bronią rzucasz się na wrogów? AK-47 to broń, której przeciwnicy nie zlekceważą, ale masz tylko jeden magazynek. Z kolei pistolet maszynowy Hec-ler & Koch ma tłumik – możesz działać z zaskoczenia, długo pozostając niezauważonym... Glock natomiast jest bardzo precyzyjny, ale nie posiada odpowiedniego zasięgu. Poza tym, należałoby wykonać akcję dyskretnie – w przeciwnym razie wróg ogłosi alarm i ściągnie posiłki... No i do tego jeszcze te kamery bezpieczeństwa obserwujące całą okolicę!

Jak widać, nie jest łatwo. Gra okazuje się trudna sama w sobie. Sytuację pogarsza jeszcze brak możliwości zapisywania jej stanu w trakcie misji. Każdą akcję musisz wykonać od początku do końca, za jednym zamachem. Oj, nie uda ci się to tak szybko. Broń, o czym było już mowa jest naprawdę zabójcza, a przeciwnicy raczej nie pudlują. Czy to jednak źle? Raczej nie – pokonanie wroga sprawia więcej frajdy niż wystrzelanie Obcych z megaturbolasera. Jeśli chodzi o broń, w I.G.I. to są to jak najprawdziwsze karabiny i pistolety wykorzystywane obecnie przez wiele krajów świata – M16A2, Uzi, Deser Eagle, karabin wyborowy Dragonow. Dla miłośników ognia i huku też przygotowano małe co nieco – miny zbliżeniowe, granaty, wyrzutnie rakiet, C-4. Jednak I.G.I. to nie tylko ciągła wymiana ognia, przerywana zmianą magazynków. Bohater gry często musi wykazać się sprytem i sprawnością – wspinać po ogrodzeniach, sunąć po linach, włamywać do sieci komputerowej, łączyć kody czy wyważać zamki. Tych kilka opcji sprawia, że gra jest mniej monotonna niż typowe FPP i bardziej wciągająca.

Jeśli chodzi o zarzuty, to pierwszy już padł. Fabuła. Niestety, ciężko już lekceważyć historię opowiadaną w grze, zwłaszcza w takiej, która ma



Znowu strzelanina i znowu jakiś przeciwnik do pokonania. Niby nic nowego, ale zawsze

oferować coś więcej niż tylko zaspokojenie niskich instynktów. Poza tym, jest jeszcze kilka innych wpadek. Dla przykładu, niektóre misje łączą się ze sobą bezpośrednio, jak poziomy w HALF-LIFE. Tu jest wpadka. W jednej misji zdobyłeś kałasza, karabin snajperski i granaty. Akcja kończy się tak, że bohater wsiada do ciężarówki. Następna misja rozpoczyna się w momencie, gdy Jones chwilę później dojeżdża owym samochodem do kolejnej bazy. I co? Jego trofea gdzieś znikły. Gdzie? Tego nie wie nikt. Przyznasz, że to trochę nie fair. Kolejny zarzut dotyczy projektów poszczególnych plansz. Ogólnie rzecz ujmując – jest bombowo. Góry, budynki, samoloty, czołgi, wieżyczki strażnicze – wszystko wykonane bardzo starannie. Jednak gdy wchodzisz do kolejnego pomieszczenia, zaczyna cię nękać dziwne uczucie. Czy nie tak samo wyglądały baraki w misji pierwszej, drugiej i czwartej? Tak samo! Wygląda na to, że autorom albo w pewnym momencie zabrakło wyobraźni, albo zrobili się leniwi. A szkoda, bo – pomijając tych kilka niedogodności i wpadek – PROJECT I.G.I. to gra na naprawdę wysokim poziomie, w sam raz dla wybrednych graczy, którym bezmyślne zabijanie przy użyciu najdziwniejszych miotaczy kul nie wystarcza.



Ohoho, czuję kłopoty. Ten tam naprzeciwko myśli tak samo. Pytanie tylko, kto strzeli pierwszy



Widok z oczu bohatera jest bardzo sympatyczny. Od czasu do czasu możesz jednak przełączyć się na perspektywę trzecioosobową



Baza wygląda wspaniale. Ciekawe, gdzie pochowali się terroryści. Raczej nie siedzą w baraku przy herbachie...



Czasami tak to się kończy. I po coś bracie wylazł z tego winkła? Żle ci tam było, czy co?



Strona uboga w wiadomości. Szkoda, że nie można znaleźć tutaj wyczerpujących informacji na każdy temat



PC	PSX	N64	DC	A
<b>Project IGI</b> Inteligentne Komando				
139 zł		Eidos / IM Group		1 gracz
Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 500 MB HD Zał: Pentium III, 128 MB RAM, 500 MB HD				
Grafika	5	Dźwięk	5	Frajda
+ Grafika na wysokim poziomie, realizm, atmosfera walki - Ograne schematy, kilka drobnych wpadek, pewna monotonia plansz				
Project I.G.I. powinien zadowolić wszystkich tych, którzy zasmakowali w HALF-LIFE i ciągle brakuje im dobrej akcji				





Nie pytaj o jego imię i pochodzenie.  
 Nie pytaj o jego motyw.  
 On po prostu sprząta brudy.  
 Jego numer operacyjny to 47.  
 To wszystko, co powinieneś  
 wiedzieć...

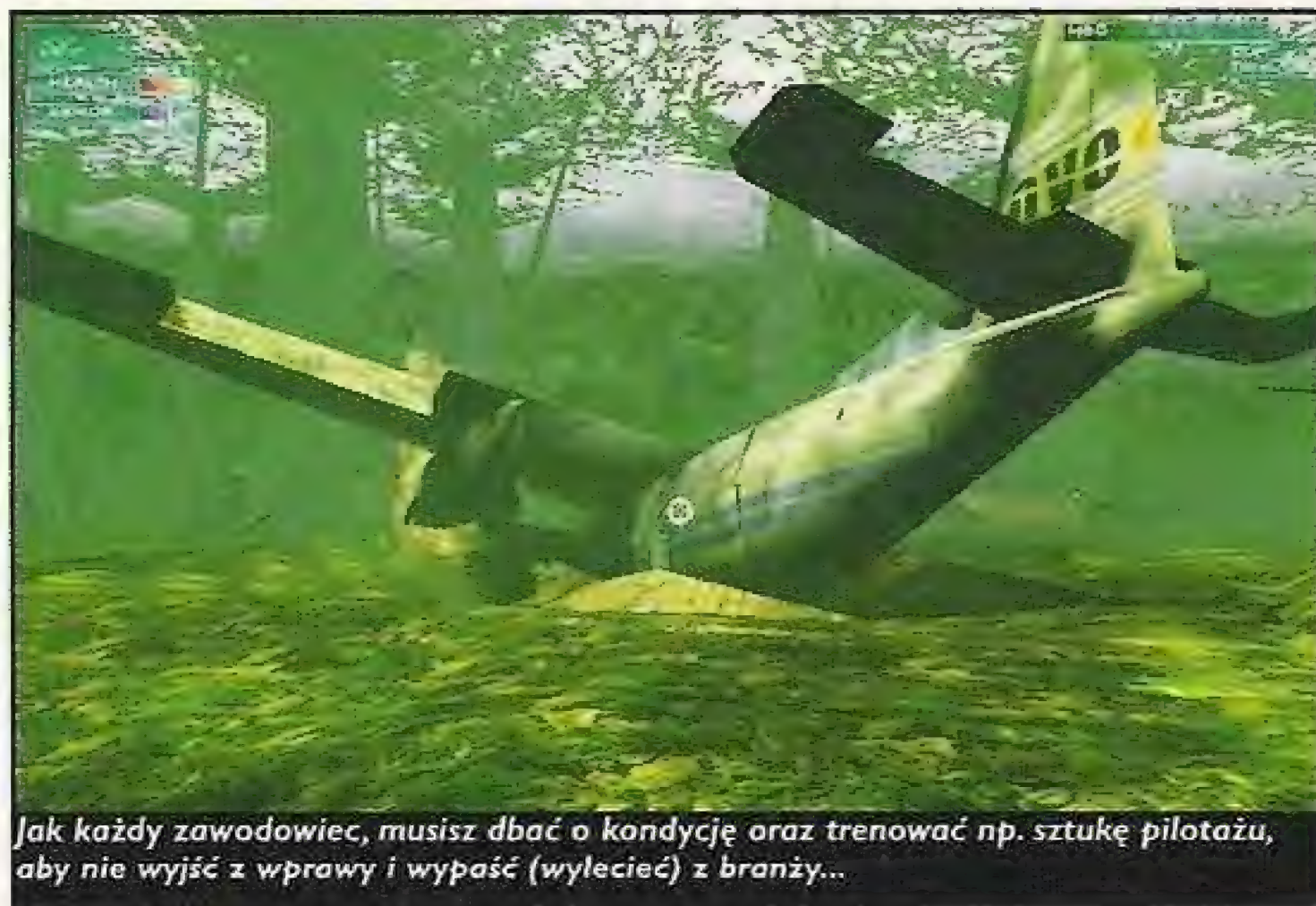


# HITMAN

Codename 47

Gry komputerowe to bodaj jedyny rodzaj rozrywki masowej, który nie ugiął się pod sztywnymi zasadami poprawności politycznej. HITMAN zajmuje się gorszą stroną naszej rzeczywistości. Ciemnymi i brzydkimi rzeczami, o których albo nie mówi się głośno, albo w ogóle udaje się, że ich nie ma. W tej grze wcielasz się bowiem w płatnego zabójcę. Bohater, który na pierwszy rzut oka przypomina raczej antybohatera, to typowy przedstawiciel tej niechlubnej profesji – zimny, bezwzględny zawodowiec likwidujący ludzi za pieniądze. Tak się przynajmniej wydaje na początku. O tym, że nawet zabójcy dają się lubić, nie trzeba przekonywać nikogo, kto widział film „Leon zawodowiec” Luca Bessona.

Samą grę można określić jednym słowem – majstersztyk. HITMAN urzeka znanymi z filmów sensacyjnych pomysłami, oryginalnym scenariuszem, naprawdę ciekawymi misjami i perfekcyjną grafiką. Gra wymaga przede wszystkim kombinowania, jaką strategię obrać, aby osiągnąć wyznaczony cel. Poza tym nie mogło zabraknąć tutaj konkretnej akcji – strzelanin przy użyciu pistoletów maszynowych, śrutówek i karabinów. Dodatkowo trzeba wykazać się jeszcze zdolnościami zakradania się i działania po cichu, z zaskoczenia. W sumie otrzymujesz koktajl strategii, przygody i akcji. Mieszanka bardzo udana. Główna frajda z gry to oczywiście wykonywanie poszczegół-

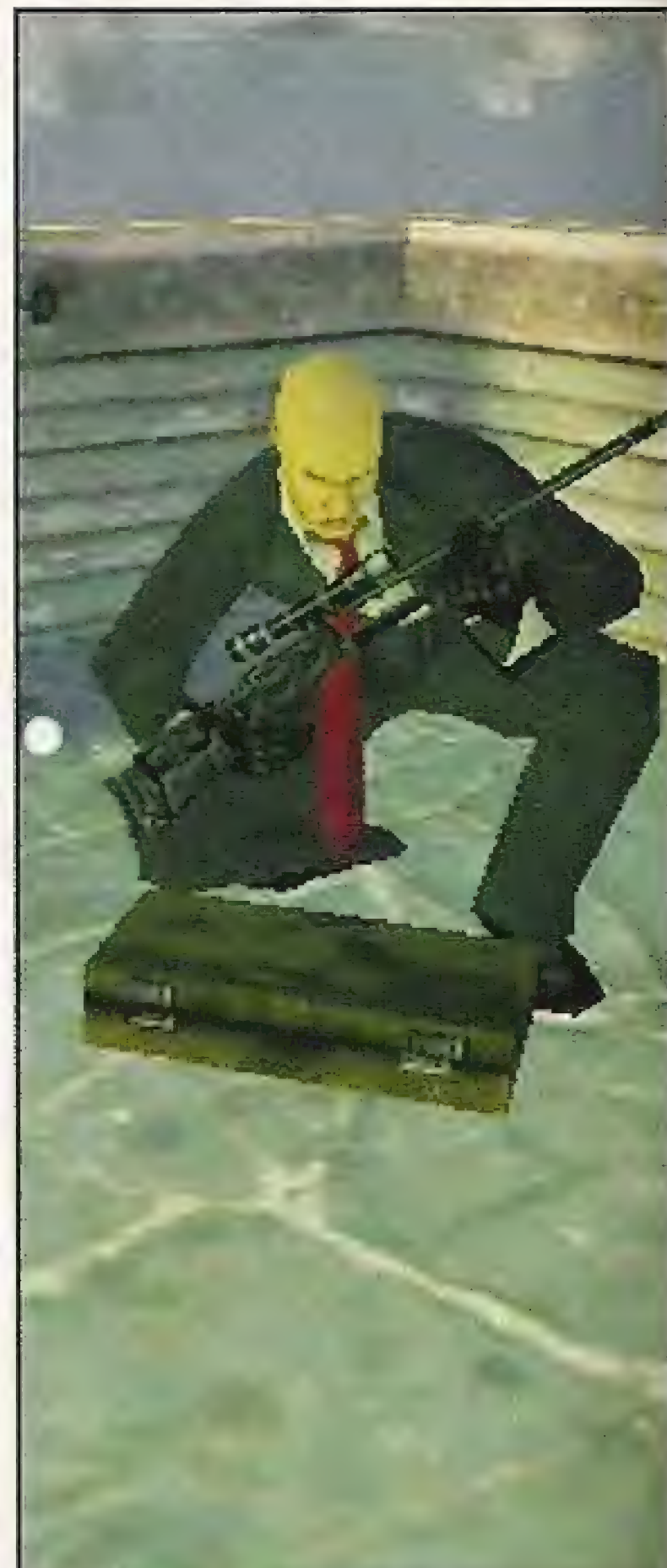


Jak każdy zawodowiec, musisz dbać o kondycję oraz trenować np. sztukę pilotażu, aby nie wyjść z wprawy i wypaść (wylecieć) z branży...

nych, coraz bardziej skomplikowanych, kontraktów. W jednej misji trzeba usunąć przedstawiciela mafii, strzelając z karabinu snajperskiego. Kolejne zadanie wymaga podłożenia bomby w samochodzie szefa chińskiej Triady. Następne misje to jeszcze większe wyzwania, gdyż często trzeba wykonać kilka rzeczy na raz – uwolnić porwanego agenta, odnaleźć sejf i szyfr do niego, otruć ochroniarza głównego mafiosa, a wreszcie „uciąć tę hydrze”. Nie można narzekać na nudę czy monotonię. Poza tym, taka praca to także możliwość zwiedzenia świata – Hong-

kong, kolumbijskie lasy tropikalne, Budapeszt czy Rotterdam leżą u twoich stóp. Każda misja jest inna, każda wymaga zastosowania innej taktyki.

Oprócz tego Zabójca nie jest instytucją charytatywną i za każde wykonane zlecenie otrzymuje pieniądze. Za swoje wynagrodzenie kupujesz z kolei broń, amunicję i dodatkowy sprzęt. HITMAN to gra bardzo realna, tak więc narzędzia zabójcy to nie jakieś kosmiczne wynalazki tylko prawdziwa broń. Do twojej dyspozycji oddano pistolety – Colt 1911, Beretta i Desert Eagle, pistolety maszynowe – Heckler & Koch, Uzi, śrutówki, kara-



Niektórzy niewychowani klienci ociągają się z płatnościami, ale i na takich jest sposób

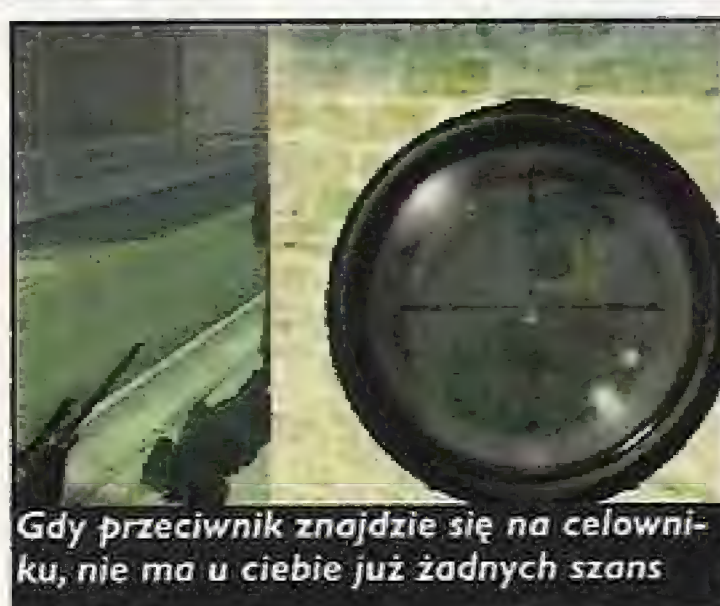


biny – AK-47, M16, a nawet M60. Nie można także zapomnieć o garocie, nożu i kamizelce kuloodpornej. Niestety, bohater gry, choć jest maszyną do zabijania i jedno-osobową armią, ma ograniczone możliwości. Pod marynarkę może schować kilka zwykłych pistoletów czy pistoletów maszynowych, ale karabinu do kieszeni nie upchnie. A HITMAN to gra, w której nie spacerujesz z wyciągniętym gnatem. Tutaj każdy twój czyn ma konsekwencję – zabijać musisz po cichu, krzyk ofiary, wrzaski przechodniów czy odgłos wystrzału spowodują wszczęcie alarmu. Ciała zabitych wartowników należy chować – gdy ktoś się na nie natknie, szybko zostaniesz wykryty. Nie należy zabijać niewinnych ludzi – zbędna śmierć to kara, która zostaje potrącona z twojej wypłaty.

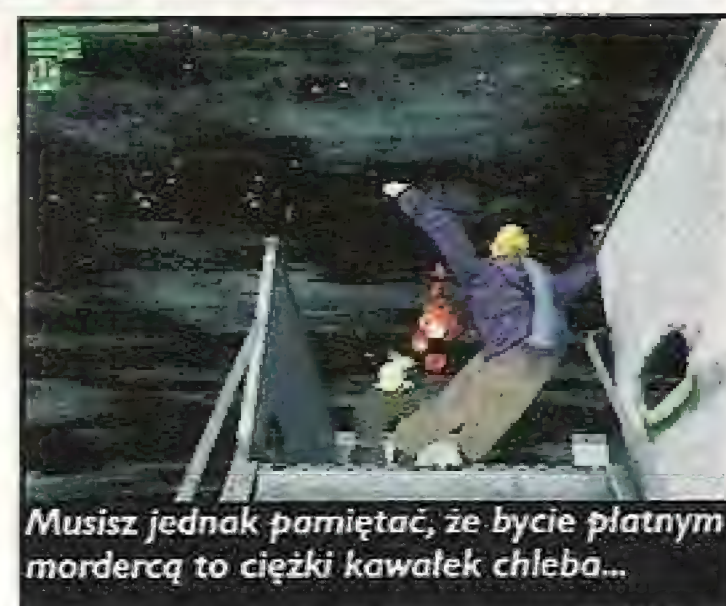
Zaletą gry jest także frajda z odkrywania ukrytej historii Hitmana. Prawdy, dawko- wanej w miarę postępu w grze, o tym, kim jest agent 47. Dla kogo tak naprawdę pracuje i czym jest Agencja. Jak widać, gra w wielu miejscach przypomina „Teorię spisku”. Akcja HITMANA rozpoczyna się w szpitalu psychiatrycznym (tajnym laboratorium?), gdzie znajduje się główny bohater. Następnie jakiś dziwny głos z wyraźnym rosyjskim akcentem informuje go, co ma zrobić, aby się

stąd wydostać. Zabójca to człowiek pozbawiony przeszłości, rodziny, a nawet imienia. Jedynym jego znakiem szczególnym jest kod paskowy wytatuowany na potylicy. W miarę rozwoju akcji fabuła gry zaczyna się jednak komplikować. Hitman usuwa po kolei mafiosów, bandytów, terrorystów, handlarzy narkotyków i innych przedstawicieli świata przestępczego, po których nikt za bardzo płakać nie będzie. Jednak w pewnym momencie bohater ratuje porwanego członka Agencji, który okazuje się być... agentem C.I.A. O co chodzi? Oczywiście nie wypada zdradzać wszystkiego.

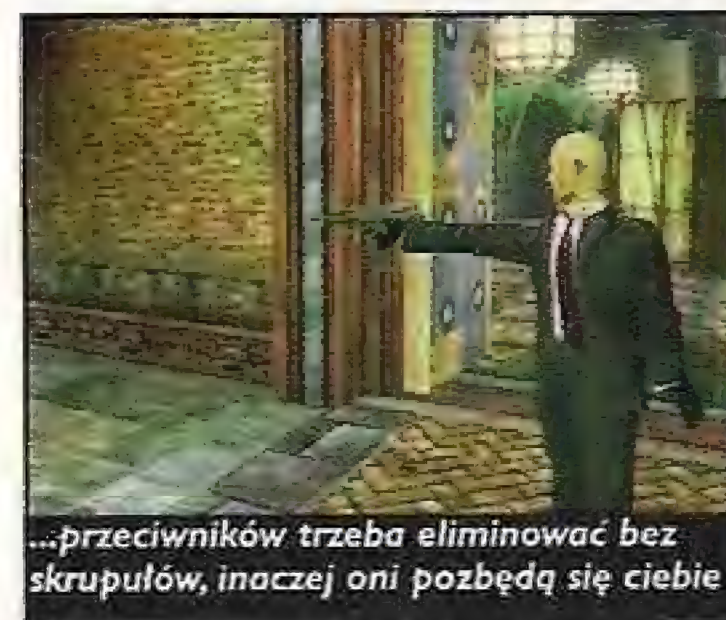
Rzecz, o której nie można nie wspomnieć, jest grafika. Grafika przez duże G. Wspaniale wyglądają zarówno tła, projekt budynków, postaci czy pojazdy. Animację z użyciem technologii motion capture dopracowano tak, że grając w HITMANA, ma się wrażenie, że to film, a nie gra komputerowa. Zadbano o to, aby długie warkoczki Chińczyków powiewały na wietrze, a kiedy bohater



Gdy przeciwnik znajdzie się na celowniku, nie ma u ciebie już żadnych szans



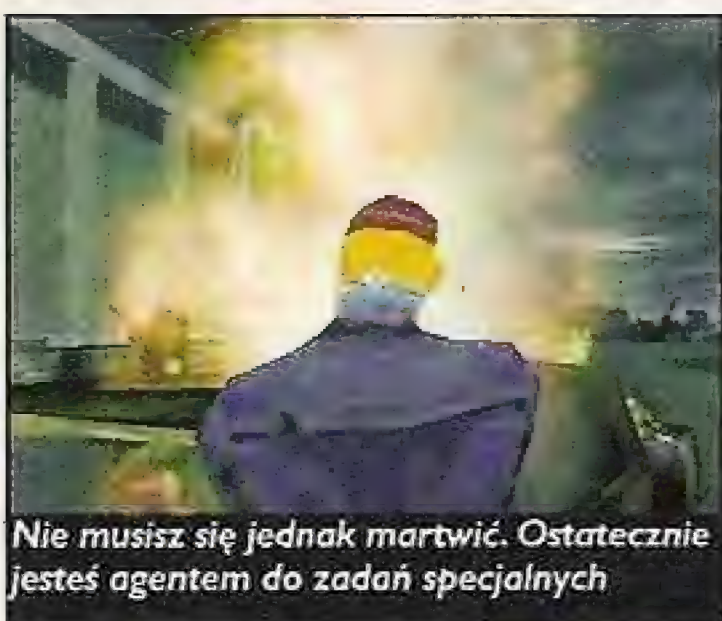
Musisz jednak pamiętać, że bycie płatnym mordercą to ciężki kawałek chleba...



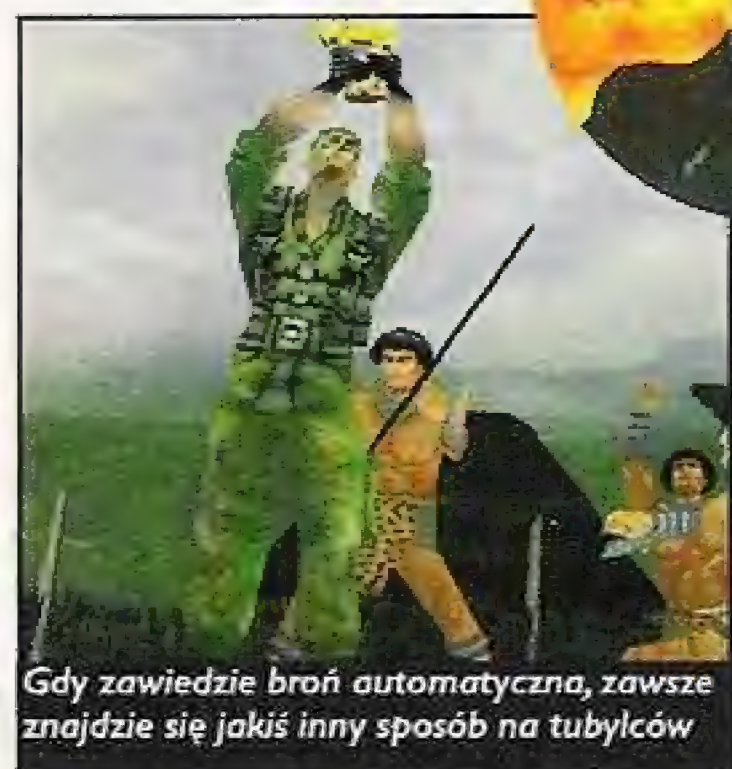
...przeciwników trzeba eliminować bez skrupułów, inaczej oni pozbędą się ciebie



Przedstawiciele mafii i różne typy spod ciemnej gwiazdy staną na twojej drodze



Nie musisz się jednak martwić. Ostatecznie jesteś agentem do zadań specjalnych



Gdy zawieź broń automatyczną, zawsze znajdziesz się jakiś inny sposób na tubylców

biegnie – widać poruszające się poły stylowej czarnej marynarki czy krawat. Naprawdę gra urzeka w każdym calu. Do tego dodano jeszcze muzykę, która potęguje wszystkie wrażenia – napięcie, gorącą atmosferę, adrenalinę krążącą w żyłach, gdy zabójca ma za chwilę pociągnąć za spust. Jedyne, do czego trzeba się przyzwyczaić, to sterowanie. W pierwszym momencie można być przerażonym – o co tu chodzi? Jak się poruszać? Ale po chwili wszystko jest jasne i gra nie nastrocza już większych problemów.

HITMAN to bez wątpienia przełomowa gra, która zasługuje na najwyższe oceny. Z pewnością można ją uznać za jedną z najlepszych gier 2000 roku. Jedynym mankamentem produktu jest oczywiście kontrowersyjny pomysł i duża dawka przemocy. Jest to co prawda przemoc skierowana przeciwko przestępcom, ale nie zmienia to faktu, że HITMAN to gra dla dorosłych. Poza tym posiada jedynie tryb single player, tak więc miłośnicy strzelania do siebie po Sieci będą pewnie rozczarowani. Faktycznie opcja multiplayer przydałaby się HITMANOWI – ten klimat i ta gra aż prosi się o stworzenie zespołów zabójców, jak tandem znany choćby z filmu „Pulp fiction”. Może zmieni się to w kontynuacji gry, o którą twórcy pewno się pokuszą. Oby.





TEST

# Championship Manager 00/01

Pamiętasz, ile razy krytykowałeś decyzje trenera swojego ulubionego klubu? Teraz możesz przejąć jego obowiązki i zrealizować własne ambicje

**C**HAMPIONSHIP MANAGER 00/01 to gra typowo strategiczna. Ale, aby w nią grać i dobrze się bawić, nie wystarczy być dobrym strategiem. Trzeba jeszcze znać się na piłce nożnej.

W grze wcielasz się w postać menedżera jednego z kilkuset dostępnych zespołów ligowych z kilkunastu państw (w tym z Polski!). Twoim zadaniem jest tak poprowadzić zespół, aby spisywał się na miarę oczekiwań zarządu, który zajmuje się głównie weryfikacją twoich dokonań (podejmuje też uchwały o np. rozbudowie stadionu i decyduje o funduszach na pozyskanie nowych zawodników). Jeśli zespół gra słabo, twoja posada wisi na włosku. Możesz wtedy zacząć przeglądać oferty innych klubów (zazwyczaj z niższych klas). Jeśli jednak twojej drużynie dobrze się wiedzie, możesz się spodziewać propozycji pracy w silniejszych ligach.

Poziom trudności gry jest bardzo wysoki. Wygrywanie meczów czy ogólna kondycja twojego klubu zależy od wielu czynników. Najważniejsze są oczywiście umiejętności zawodników. Jest ich ok. 57, a ich różnorodność naprawdę zadziwia (od przyspieszenia czy dośrodkowania poprzez agresję, pracowitość, aż po zdolność adaptacji czy niechęć do personelu). Gra nie opiera się jednak wyłącznie na piłkarskich umiejętnościach graczy (aby je zwiększać, musisz umiejętnie



Dobre zarządzanie zespołem nie jest, niestety, możliwe bez dobrej znajomości piłki nożnej. Bez tego nie uda ci się zawiadnąć Manchester United

nie prowadzić treningu), ale także na zastosowaniu trafnej taktyki i odpowiednim rozpracowaniu przeciwnika. Tutaj zaczyna się prawdziwa droga pod górę. Aby ustawić taktykę pod każdego gracza, trzeba rozważyć 14 zależności (m.in. podania, gra samodzielna, strzały z dystansu, krzyce itp.). Każda zależność ma związek z atrybutami piłkarza. Jeżeli np. zastanawiasz się, czy instrukcję „passing” ustawić na „mixed”, „short”, „direct” czy „long”, to musisz najpierw upewnić się, jakimi umiejętnościami dysponuje dany gracz, a potem odpowiedzieć sobie na pytanie, która instrukcja najlepiej do nich pasuje. Do tego dochodzi ustawienie taktyki dla całego zespołu i rozważenie, czy

sprawdzi się ona w konfrontacji z twoimi przeciwnikami (np. taktyka podania bezpośrednich nie pasuje do zespołu mającego ogólnie słabe atrybuty podania czy sprytu). Zależności taktycznych jest jeszcze co najmniej kilka, ale ich opisanie zajęłoby parę stron maszynopisu. Jak więc osiągnąć sukces? Możliwie analizować wszystkie kombinacje? Niekoniecznie.

W CHAMPIONSHIP dostępne są bowiem ustawienia uniwersalne, które pozwalają na w miarę poprawną grę drużyny. Aby jednak zwojować Europę, musisz zgłębić chociaż niektóre szczegóły taktyczne. Zaletą gry jest to, że nie musisz wiedzieć wszystkiego od razu, a wraz z kolej-



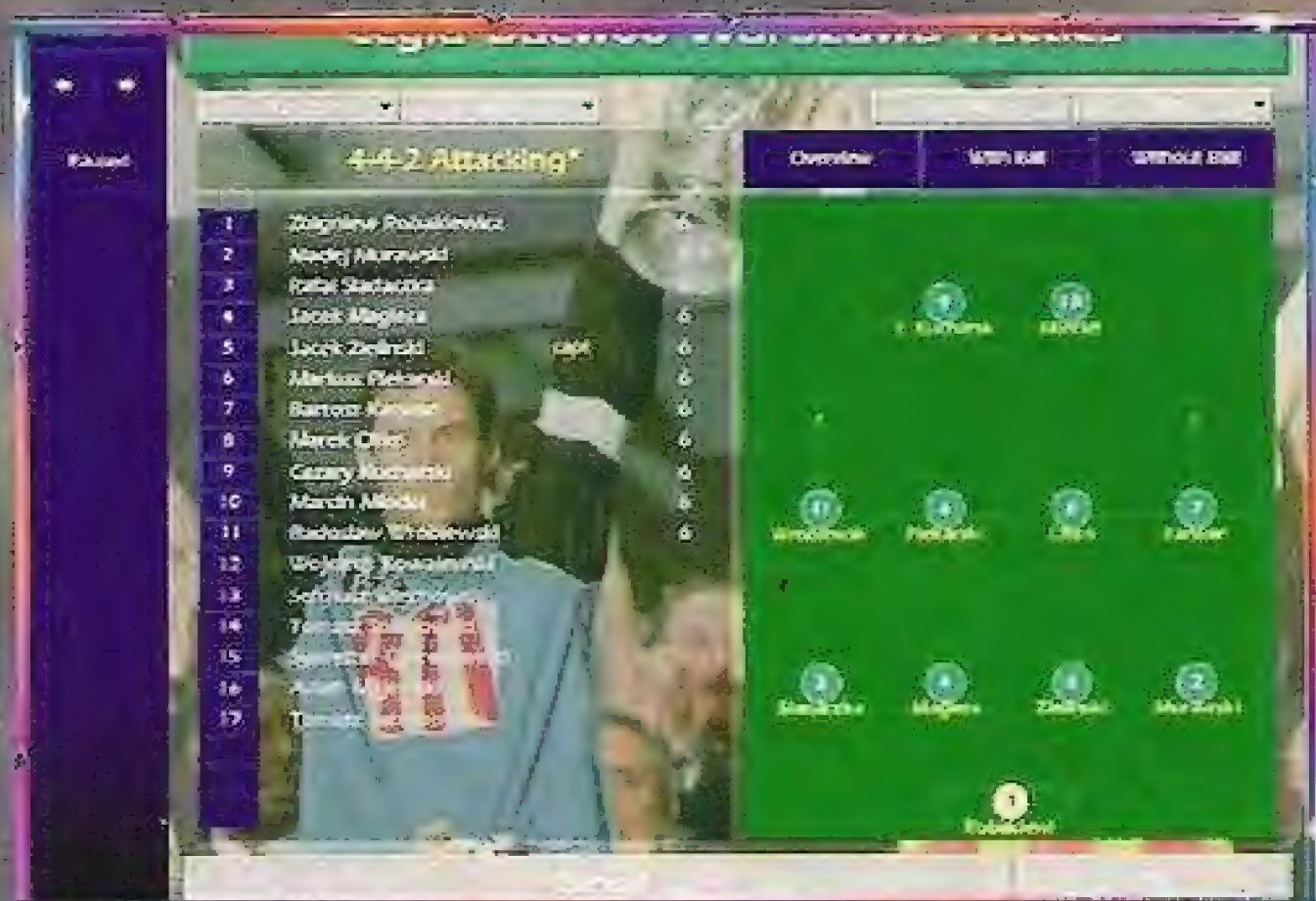
Wielką zaletą gry jest możliwość zarządzania polskim zespołem

Dobór odpowiednich zawodników jest naprawdę trudny...



**CLICK! AKOJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy IM GROUP możecie wygrać program Championship Manager 00/01! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 18.1.2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile razy Polska zagrała w finałach MŚ w Piłce Nożnej?





No może teraz wreszcie Legia Warszawa zacznie pasmo niekończących się sukcesów. Wszystko w twoich rękach



A gdy zabraknie ci weny twórczej, zawsze możesz podsłuchać paru cennych rad samego sławnego Alexa Fergusona



Jeśli chcesz wygrywać, zadbaj o kondycję zawodników

nymi sezonami oswajasz się z poszczególnymi opcjami i tak szlifujesz swą wiedzę oraz umiejętności swoich zawodników.

Ustawienie taktyki, wystawienie optymalnego składu i prowadzenie treningu to jednak nie jedyna twoja praca. Obowiązki, które w prawdziwych klubach piłkarskich podzielone są między kilkudziesięciu pracowników (czytaj Manchester United), ty musisz wykonać sam. I nie zawsze możesz liczyć na przychylne nastawienie zarządu. Do twoich zadań należą m.in.: negocjowanie kontraktów z zawodnikami (player con-

tracts), ustanawianie kar (bans), odpowiedzi na spekulacje mediów czy też sprzedawanie, kupowanie bądź wypożyczanie graczy. Każda z tych czynności pociąga za sobą jakieś konsekwencje (pozytywne bądź nie). Np. twoja niewłaściwa reakcja na spekulacje mediów może być brzemienna w skutki. Zanim więc udzielisz nagany zawodnikowi, pomyśl dlaczego np. Alex Ferguson rzadko gani poczynania swoich graczy...

W grze są też opcje, które nie mają bezpośredniego wpływu na osiągnięte przez ciebie wyniki, ale mogą ci ułatwić pracę: możesz zażądać raportu fizjoterapeuty – jeśli wątpliwości budzi zdrowie zawodnika, słuchać wiadomości, które otrzymujesz w czasie gry czy analizować raport z meczu (dowiesz się np., jaki wpływ na przebieg gry miał określony piłkarz).

Programiści firmy EIDOS skoncentrowali się głównie na aspektach strategicznych gry. Podczas meczu widzisz tylko informacje dotyczące przebiegu spotkania. Jeżeli jakaś drużyna strzeliła gola, pojawia się napis „goal” oraz strzelec bramki. Nie ma żadnej dodatkowej animacji. Również muzyka została ograniczona do minimum. Do twoich uszu docierają



Znajdziesz tu trochę uwag o grze i parametry techniczne. Więcej informacji trzeba poszukać gdzieś indziej...

jedynie okrzyki kibiców podczas groźnej sytuacji podbramkowej. Zwolennicy dopracowanej w szczegółach animacji mogą też czuć się zawiedzeni.

W porównaniu z wcześniejszą wersją CHAMPIONSHIP MANAGER, w tej edycji gry, oprócz aktualizacji bazy danych, pojawiła się jedna istotna zmiana. W końcu w grze zadebiutowała liga polska! Trzeba przyznać, że została przedstawiona niemalże wzorowo. Trudno dopatrzeć się błędów merytorycznych (przekreślonych nazwisk zawodników czy błędnego przypisania pozycji na boisku). Pretensje można mieć jedynie do wielkości umiejętności poszczególnych graczy, ale jest to kwestia subiektywna.

Gra naprawdę wciąga. Sukcesy twojej drużyny potwierdzają słuszność taktyki, którą obrałeś. A nie ma nic przyjemniejszego dla kibica piłkarskiego niż znalezienie recepty na pokonanie np. Manchesteru United...

A jak źle się spieszysz, stracisz dobrą posadę



Możesz zostać nawet menedżerem zespołu afgańskiego



**Championship Manager 00/01**  
Taktyka na Boisku i w Jego Okolicach

139 zł Eidos / IM Group 1 gracz

Min: Pentium 133, 16 MB RAM, 70 MB HD  
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM, 300 MB HD

Grafika 5+ Dźwięk 5+ Frajda 5+

+ Dostępna możliwość gry w polskiej lidze, symulacja na baaardzo wysokim poziomie  
- Wyłączenie dla zaawansowanych, w skrajnych przypadkach powoduje stresy i bezsenność

CM01 to gra dla prawdziwych miłośników przedstawiania piłkarzy. Teraz wreszcie możesz wypróbować swoją taktykę

**5+**





Jak w powieści Carrolla, Alicję przez Krainę Czarów prowadzi Biały Królik



Mroczny klimat jak z koszmarnego snu, ale za to jaki piękny. Bój się!

**AMERICAN MCGEE'S ALICE**  
to oczywiście opowieść o Alicji  
podróżującej po Krainie  
Czarów. Ale nie jest  
to bynajmniej gra dla dzieci

American McGee's

# ALICE

**T**wórcy najnowszych przygód Alicji wpadli na szalony pomysł. Bohaterka, po tragicznej śmierci obojga rodziców, trafia do przytułku dla obłąkanych. Kraina Czarów wkrótce jednak wzywa ją ponownie. Jest ku temu powód. Piękny i baśniowy niegdyś świat pod rządami okrutnej Królowej Kier zmienił się nie do poznania. Kraina Czarów wygląda teraz jak miejsce z koszmarnego snu – dziwne i mroczne. Jej mieszkańcy zostali zniewoleni i zmuszeni do wycieńczającej pracy. Wszystko, co było tam piękne i dobre, jest teraz wykoślawione i groteskowe. Do takiej właśnie Krainy Czarów musi wrócić Alicja, aby zaprowadzić w niej porządek. Jak zwykle, prowadzi ją Biały Królik, a mądrych rad udziela Znikający Kot.

Mimo że AMERICAN MCGEE'S ALICE bezpośrednio nawiązuje do baśniowych

powieści Lewisa Carrolla, jest grą akcji. Nie jakąś tam nudną przygodówką z aspektem edukacyjnym, nie mdłą adaptacją książki. ALICE łączy w sobie wszystko, co najlepsze w grach akcji, przygodówkach, zręcznościówkach i „strzelankach”. Prowadząc Alicję przez dziwaczne krajobrazy, będziesz

musiał wykazać się zarówno zdolnością myślenia i kojarzenia faktów, orientacją w zmieniającej się przestrzeni, refleksem oraz celnym okiem przy eliminowaniu

przeciwników. Co jednak najważniejsze, ALICE nie wykorzystuje baśni jako pretekstu do zrobienia gry, w której kombinujesz, strzelasz i skaczesz. Ta gra jest baśnią! Baśnią ponurą, to prawda. Można powiedzieć więcej – prawdziwą makabreską, okrutną i mroczną. Zupełnie jak *senny koszmarny*. Ale mimo wszystko jest to dalej baśń i Kraina Czarów.

A należy pamiętać, że i utwór Carrolla nie jest tak do końca tylko bajeczką dla dzieci. Każdy chyba przyzna, że to niepokojąca książka. I właśnie to, co niepokoiło, w irracjonalny sposób przerażało w oryginale, zostało tu uwypuklone. Zła królowa, nierealni, ale niebezpieczni, karciani strażnicy, dziwaczne stwory, których nie sposób zrozumieć, krajobrazy i prawa fizyki zmieniające się jak w kalejdoskopie. Jakby jednak nie patrzeć, ALICE urzeka swoim odrealnionym mrocznym klimatem, a oferuje całkiem realne atrakcje. Jest walka, mordercza broń jak nóż rzeźnicki, karty do gry, które – rzucone w przeciwników – tną ich jak żyłki, różne różdżki, czary i diabełek z pudełka. Jest mnóstwo przeciwników, są sprytnie zastawione sidła i zagadki. Pod względem akcji AMERICAN MCGEE'S ALICE nie ustępuje innym, bardziej klasycznym tytułom. Ale tak naprawdę w grze nie chodzi o to, aby zniszczyć przeciwników czy zdobyć nową, jeszcze-bardziej-zabójczą-i-przerażającą broń. Tak naprawdę Alicja wciąga swoim szalonym klimatem i pomysłami. Grasz w nią tylko po to, aby zobaczyć, co jest dalej. W jakim nowym

dziwacznym miejscu się znajdziesz? Co cię jeszcze zaskoczy (a zaskoczy cię sporo rzeczy). No i grasz po to, aby jeszcze przez chwilę nacieszyć się niespotykaną w innych grach atmosferą.

AMERICAN MCGEE'S ALICE to niesamowita i świetnie dopracowana gra. Zachwyca tu i grafika, i pomysły, których jej twórcom nie brakowało, i przepiękna (NAPRAWDĘ PRZEPİEKNA!) muzyka. Udźwiękowanie to jedna z najlepszych stron ALICJI. Do stworzenia ścieżki dźwiękowej gry zatrudniono byłego perkusistę z grupy Nine Inch Nails

Jego muzyka to prawdziwe arcydzieło, które w prosty i piękny sposób uwydatnia wszystkie cechy charakterystyczne gry – jest groza, nastrojowość i... dziecięce instrumenty. Ciężkie, niepokojące rytmy jak z filmu „Koszmarny z ulicy Wiązów” mieszają się z melodią pozytywki. Zarówno muzyka, jak i cała gra, przypomina filmy Tima Burtona, bajkowe, melancholijne, ponure i straszne.

AMERICAN MCGEE'S ALICE, warto to jeszcze raz zdecydowanie podkreślić, nie jest grą dla dzieci. Ale jest z pewnością jedną z najlepszych gier 2000 roku.



Walka z fantastycznymi, okrutnymi stworami, wypełnia większą część podróży Alicji. Na szczęście bohaterka nie jest taka bezbronna



Wspaniała strona wprowadzająca w baśniowy i mroczny klimat gry. Są tu mapy, opisy zabawek Alicji i postaci z Krainy Czarów

PC PSX N64 DC A

**American McGee's Alice**

Mroczna Kraina Czarów

129 zł EA / Im Group 1 gracz

Min: Pentium II 400, 64 MB RAM, 580 MB HD  
Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM, 620 MB HD

Grafika 5+ Dźwięk 6 Frajda 5+

+ Piękny klimat, staranność wykonania, którą widać w każdym szczególe  
- Drastyczne sceny i dużo przemocy sprawiają, że jest to gra dla dorosłych

Zamiast komandosem, zostań Alicją. Zamiast walczyć z terrorystami, zmierz się ze sługami Królowej Kier. Odwiedź mroczną Krainę Czarów

5+



**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę GIFT! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18.1.2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Dlaczego Gift został bohaterem?

WERSJA  
POLSKA

# Gift

**Idzie. Zbliża się. Nadchodzi i trudno go powstrzymać: wyrok śmierci dla dwuwymiarowych zręcznościówek**

**T**ym razem coś dla wszystkich. GIFT, czyli prezent, akurat tuż po Gwiazdce. Jest to przyjemna pod każdym względem gra dla małych, średnich i całkiem dużych dzieci.

Wyobraź sobie, że potrzebny ci jest Bohater. Ale skąd go wziąć? Z biura wynajmu Bohaterów, w którym spotkasz karny szereg starych wyjadaczy, jakich nie powstydziliby się żadna gra przygodowa. Krwawy berserker, żywy trup i inni. Nie wyglądają na dziwnych, bo przed nimi stoi straszny babsztyl w stroju biurowym. Masywny, przerażający – uosobiona biurokracja. Bohaterowie do wynajęcia nie chcą przyjąć zlecenia, wiją się i wykręcają. Ale ktoś znowu musi się poświęcić. I właśnie wtedy „na ochotnika” wpada Gift i woła radośnie, że przyniósł drinki. Cóż, lepszy taki nieduży Bohater niż żaden.

Trudno powiedzieć, kim jest Gift. Najlepiej pasuje do niego staroświeckie określenie „pocieszka”. Jest dość krągły, czerwony i ma zabawny ogonek. Jak już wie z taśmy magnetofonowej, jego zleceniodawcą jest księżniczka Lolita, która chce, żeby jakiś rycerz znalazł ją, obudził ze stuletniego snu i uratował. A Gift okazuje się naiwny i daje się wrobić.

Prowadząc bohatera, musisz pokonać szereg etapów, labiryntów i poziomów. Walczysz, biegasz, skaczesz, pokonujesz przeszkody i zbierasz różności. Ale gra jest lepsza od zwykłej, nudnej i stresującej zręcznościówki. To, co zbierasz, to są rzeczy użyteczne, żadnych punktów dla punktów. Poza tym, z techniki poruszania się wyeliminowano wszystkie frustrujące elementy, została sama prostota i przyjemność. Twój wrogowie są fajni i pokraczni. Niektórzy okazują się tak szybcy i wredni, że utłuc ich można tylko specjalną bronią czy sposobem. Czasem coś



Mały Gift dał się wrobić w nielada historię i został bohaterem do wynajęcia



Wyrusza, by wykonać zlecenie uśpionej księżniczki Lolity



Czasem spotyka dziwne stwory oraz rozwiązuje zagadki...



Bohater przemierza tajemnicze labirynty i poziomy...



Bardzo ładna strona. A przede wszystkim kolorowa. Poznasz tu dokładnie swojego bohatera i obejrysz screeny



Właścicielka biura wynajmu bohaterów to uosobienie biurokracji

w mroku złośliwie naśmiewa się z małego Bohatera. Nawet nie wiesz, jak złowroźny jest taki śmiech! Jeżeli w podobnych chwilach będziesz szybko działać i myśleć, tajemnicze Coś może sobie rechotać do woli. Tak, myśl i działaj. Jeśli nie będziesz wiedział, jak, bo z taką sytuacją spotykasz się po raz pierwszy, na dole ekranu pojawi się wskazówka. Napisana wielkimi literami, które trudno przeoczyć. Ale nie sądz, że komputer zrobi wszystko za ciebie, bo nie wykona nawet jednej trzeciej.

Otoczenie, w jakim będziesz się zmagać z zadaniami, jest tak piękne i tak bardzo trójwymiarowe, że Gift czuje się w nim całkiem jak Lara Croft. Porusza się szybko i z gracją. A dźwięk przypomina spełniony sen o czymś naprawdę niezłym: niedużo gadania, dźwięki przyjemne w odbiorze, niezła muzyka, aż miło posłuchać. I filmy są fajne, bardzo zabawne oraz pogodne. Można pomyśleć, że znów wyprodukowano taką rzadką zabawkę, jak gra dla gracza, a nie odwrotnie.

GIFT to zabawa niestresująca i wciągająca. Koi lepiej niż herbata uspokajająca.

PC	PSX	GBC	PS2	PL
<b>Gift</b>				
Bohater Do Wynajęcia. Poszukiwany				
79 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz		
Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 10 HD MB				
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, 200 HD MB				
Grafika 5+	Dźwięk 5	Fajda 5+		
+ Gra przyjazna dla graczy pod każdym względem, kolorowa i wesoła				
- Za mało rozbudowane przygody, które mogą nie wystarczyć bardziej wymagającym				
Wciągająca zręcznościówka. Polecana zwłaszcza zestresowanym, których ukoi po godzinach mordowania przeciwników				

**5+**



Ryo Hazuki ma poważny problem do rozwiązania. Ktoś zabił jego ojca



W wolnym czasie można trochę potrenować np. z Fuku-Sanem



Jeden z miłych obywateli miasteczka. Coś mu niezbyt dobrze z twarzy patrzy

## INFO

### Szybka zabawa

Jedną z większych atrakcji gry to tzw. QUICK TIMER EVENTS. Podczas tych wydarzeń na ekranie pojawiają się symbole przycisków. Jeżeli odpowiednio szybko naciśniesz je na kontrolerze, wykonasz daną rzecz (np. trafisz przeciwnika, czy podczas szaleńczej pogoni przeskoczysz przez spadające skrzynki). A to wszystko przedstawione jest po prostu rewelacyjnie graficznie. Chcesz poczuć się jak prawdziwy mistrz walk? Zagraj w SHENMUE!



Charlie sięgnął ponóż. Teraz musisz szybko wcinąć strzałkę



W niektórych walkach nie ma żadnych ograniczeń

Wygląda na to, że tajemniczy Lan Di ma obsesję na punkcie luster



W razie kłopotów można skorzystać z (odpłatnej) wróżby



Taka puszczałka to jeden ze smaczków, których pełno w grze

**Marzyła ci się pasjonująca przygoda rodem z japońskich filmów? Uwaga! Sny stały się prawdą**

# Shenmue

**N**a grę w SHENMUE musisz przeznaczyć sporo czasu. I uzbroić się w cierpliwość. Aha... Przygotuj się też na klimat w stylu anime z czarnymi charakterami i pozytywnymi bohaterami oraz wątkiem nieśczęśliwej miłości pięknej dziewczyny do przystojnego chłopaka (oczywiście w sprawach uczuciowych głupiego jak but). Najlepiej zaparz sobie filiżankę dobrej, koniecznej zielonej, herbaty i zadbaj o to, żeby nikt ci nie przeszkadzał.

Ta historia odkrywa przed graczem swoje tajemnice bardzo powoli. Oczywiście, na samym początku jest trzęsienie ziemi – główny bohater, 18-letni Ryo Hazuki, traci ojca zamordowanego przez tajemniczego Chińczyka. Wydawałoby się więc, że cała historia ruszy do przodu jak burza. Nic podobnego. Dzielny młodzian postanawia wprowadzić pomścić ojca, ale dalej nic nie dzieje się tak, jak w zwykłych grach tego typu. Nie pojawiają się nagle cudowne znaki sugerujące, że

mordercą jest Lan Di, członek chińskiej mafii, noszący numer buta 42 i mieszkający w portowym mieście na ulicy Złotego Smoka 3b. Co to, to nie! Wszystkie informacje trzeba zdobywać w pocie czoła, a detektywistyczny klimat naprawdę wciąga. Może ktoś widział czarną limuzynę, pędzącą przez miasteczko w dniu wypadku? Dwie plotkujące kobiety nie wiedzą, kiedy to się wszystko wydarzyło. Zaraz, zaraz, pamiętają, ale tylko to, że wtedy padał taki duży śnieg. No, to super! Ktoś ci powie, że w ten dzień kogoś ochlapał błotem wielki czarny samochód... I tak dalej, i tak dalej. Już chyba zorientowałeś się, że cała gra polega na odwiedzaniu kolejnych osób, zbieraniu informacji, oglądaniu podwórek, składaniu wizyt następnym ludziom itp. Ktoś przecież musiał coś widzieć (przydatne wiadomości zostają zapisane w twoim podręcznym notesiku)! Jeżeli dodasz do tego fakt, że nie wszystkie potrzebne ci osoby znajdziesz od razu (w końcu poważni obywatele śpią w nocy lub odwrotnie), to zrozumiesz, dlaczego zabawa

## Wstęp

Intro przynosi same trudne pytania. Dlaczego ojciec Ryo, mistrz w sławnej sztuce walki rodu Hazuki, dał się tak łatwo zabić?







Filmowe przerywniki prezentują się naprawdę rewelacyjnie. Tylko patrzeć i podziwiać. Lepiej jednak nie tracić czujności

może zająć ci sporo czasu. Do tego wszystkiego dodano tzw. Quick Timer Events (patrz ramka), jazdę podnośnikiem i motocyklem, a także zwykłe walki (animacje zmagania, jak zresztą cała grafika, są po prostu rewelacyjne, w końcu do czegoś przydała się ta technika motion capture). Jeżeli jednak nie lubisz używania siły, tutaj nie musisz się martwić. Po drodze spotkasz paru przyjaciół, którzy chętnie podzielą się z tobą wiadomościami na temat ulubionych ciosów, będziesz też mógł poćwiczyć. Ale nawet jeżeli zaniebdasz nauki, to i tak powinieneś wygrać wszystkie walki, a nawet po przegranej możesz powtórzyć starcie.

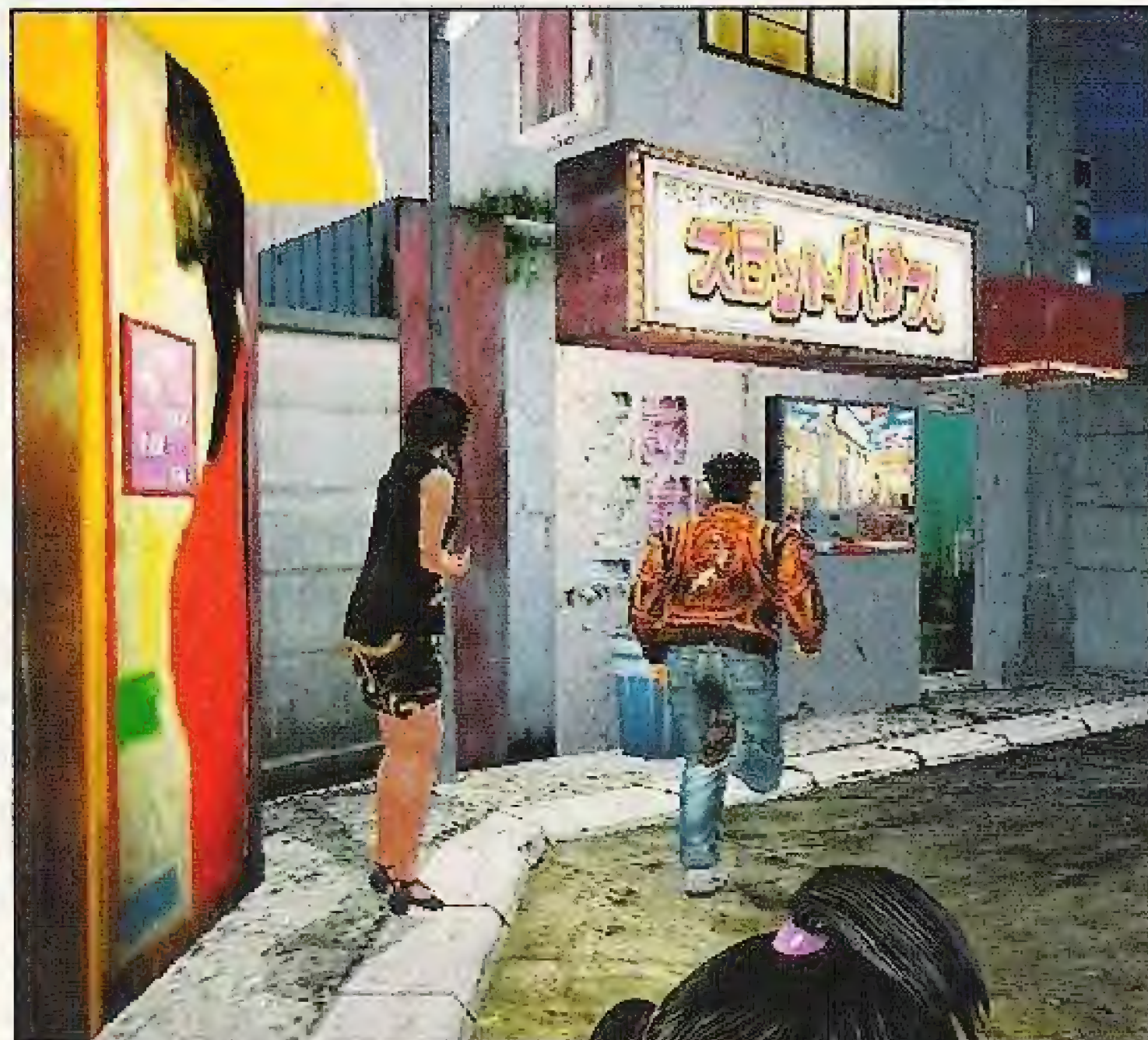
Oczywiście można spędzić z grą najmniej czasu. Załatwiać tylko konieczne do jej ukończenia zadania. Co tam miłość. Co tam więzi rodzinne. W końcu tu się gra i leci do przodu, nie? Jeżeli jednak zdecydujesz się zanurzyć w japońskim świecie SHENMUE, to odkryjesz w nim wiele interesujących rzeczy. Masz mnóstwo czasu na zwiedzanie pięknego świata. SHENMUE wymaga też jak największego wczucia się w historię, którą opowiada. Po ulicach chodzą ludzie, z którymi zawsze można pogawędzić, jeżdżą samochody, a sklepikarze sprzedają swój (niezmiernie różnorodny) towar. Tak jak w życiu doba podzielona jest na noc i dzień. W zależności od pory możesz więc robić różne rzeczy. Bary (peł-



ne podpitych marynarzy) są oczywiście otwarte wieczorem, ale nie można wtedy odwiedzić np. sklepów z pamiątkami. Raz pada deszcz, raz sypie śnieg, chodzą przechodnie, którzy wyglądają jak żywi. A jak już coś powiedzą, to można paść z zachwytu. Ich twarze naprawdę coś wyrażają i nie są tylko dziwnymi maskami, charakterystycznymi dla innych gier. SHENMUE dociera też do okresu Świąt, kiedy to po ulicach przetaczają się Mikołaje, dobrotliwie wołając: Huhuhu! W czasie, kiedy ty szukasz swojego ojca, świat w grze żyje własnym życiem. Za twoimi plecami dzieją się rzeczy, które łatwo możesz przegapić (np. nie przeżyć kilku romantycznych chwil z pewną dziewczyną). Zupełnie, jak w życiu.

Jest jednak jeszcze jedna, niezmiernie ważna wiadomość. Otóż gra ta jest dziełem niejakiego pana Yu Suzuki, który odpowiada za serię Virtua Fighter! Nie zapomniał więc także o takich przyjemnościach, jak zabawki z przebojów Segi (np. uroczy Sonic) i minigierki, jak żywo wzięte z automatów!

SHENMUE jest zresztą dopiero początkiem sagi, pierwszym jej epizodem (ma ich być aż 16). Tak więc zakończenie nie załatwia żadnych spraw, niczego nie wyjaśnia. Jest po prostu brutalnym ucięciem zabawy. Ale skoro obiecują następne części, to chyba można im to wybaczyć? W końcu i tak ten pierwszy



Życie miasta toczy się we dnie i w nocy. Trzeba w końcu budować potęgę



epizod zajmuje aż trzy płyty (plus czwarta, którą w innych pięknych krajach można użyć do szperania w Internecie...).

Czy SHENMUE nie ma wad? Nikt nie jest doskonały. Twórcy obiecywali pełną swobodę w przeżywaniu przygód, mówili że wszędzie będzie można wejść i wszystko zobaczyć. I za niespełnienie tej obietnicy można mieć do nich żal. Jeżeli naprawdę Japonia wygląda tak jak w SHENMUE, to każde dziecko w tym

pięknym kraju myśli tylko o graniu w piłkę lub o zapasach, a w większości domów nikogo nie ma nawet późnym wieczorem (a zapalone światła to co?). Oczywiście stworzenie doskonałego wirtualnego świata jest prawie niemożliwe, ale jak czegoś nie można zrobić, to po co obiecywać?

Jedno nie ulega wątpliwości, SHENMUE jest piękne jak film. I zgadnij... Tak! Właśnie robią na jego wersję kinową!



Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina





# Timeline

**Kolejna, tym razem przeniesiona na komputery, powieść Michaela Crichtona. Pisarz osobiście nadzorował produkcję gry, co wcale nie wyszło jej na zdrowie**



Nie jest łatwo. Już za chwilę weźmiesz udział w wielkim konnym pojedyńku na kopie i kopyta. Obyś utrzymał się w siodle

**W** TIMELINE cofasz się do mroków średniowiecza, żeby... odnaleźć profesora, który zapragnął „namacalnie” zbadać francuskie twierdze w okresie ich rozkwitu, korzystając w tym celu z maszyny czasu. Biedaczek trafił w sam środek Wojny Stuletniej i ma kłopoty z powrotem do teraźniejszości. Jako ekipa ratunkowa wyrusza trójka ludzi – zaraz jednak po „przylocie” do twierdzy Castelpard zostaje zredukowana o jedną osobę. Będziesz więc brał udział w przygodzie tylko wraz ze swoją koleżanką Kate.

Wbrew pozorom TIMELINE

nie jest przygodówką. W grze w ogóle nie zbiera się ani nie używa przedmiotów. Czymże więc jest ta gra? Najprościej mówiąc, zlepkiem zręcznościowych sekwencji, w których dostajesz krótkie zadania do wykonania w trójwymiarowym świecie. Na przykład, musisz wkraść się do komnaty w karczmie i wynieść stamtąd tunikę. Późniejsze misje obejmują konną ucieczkę z płonącej twierdzy (trzeba robić uniki przed sztylami sklepów i spadającymi z dachów belkami) czy przeciskanie się pomiędzy kołami zębatymi w młynie. Ba, jest nawet podróż łódeczką i zjazd śliską ścieżką! Bohater posiada punkty życia, które topnieją wraz z kolizjami z przeszkodami podczas zjazdów albo w wyniku ciosów otrzymanych podczas pojedynków. Od czasu do czasu musisz bowiem walczyć. Na początku dys-

ponujesz przywiezionym z teraźniejszości oszałamiaaczem, a z biegiem czasu wyposażasz się w bardziej swojskie akcesoria: miecz i łuk. Po drodze znajdujesz owoce i chleb, które regenerują ci zdrowie. Cały czas towarzyszy ci Kate, udzielająca rad i od czasu do czasu wspomagająca cię podczas potyczek. Ale nie licz zbyt wiele na pracę zespołową – zwykle bowiem pomoc Kate ogranicza się do lakonicznego „znajdź tajne drzwi, a ja zaraz potem tam przyjdę”.

Fabula jest stuprocentowo liniowa – nie ma cofania się do poprzednich lokacji ani tym bardziej wyboru niezależnych dróg rozwoju wydarzeń. W sumie nie byłoby to aż takim problemem, gdyby sekwencje, w których uczestniczysz, były interesujące. Tymczasem nie są. Fabularne wydarzenia z TIMELINE wydają się jakieś takie sztuczne i wymyślone zgodnie z najbardziej utartymi pomysłami fabularnymi. Niezbyt intuicyjne jest menu powodujące problemy z natrafianiem na obiekty, których można używać (dźwignie czy przyciski).

W TIMELINE występują też ewidentne błędy logiczne. Oto przemyskasz za plecami pilnujących korytarza strażników. Znajdują się dwa metry od ciebie, ty z pełnym trzaskiem otwierasz drzwi, zamykasz je, a oni nic! Inny przykład – w ścianie pokoju, gdzie trzymają profesora, jest okienko – stajesz po drugiej stronie i spokojnie konwersujesz z pilnowanym więźniem. Nagle strażnicy chwytają go pod ręce i zaczynają wyprowadzać, a wówczas delikwent, jakby nigdy nic, udziela ci ostatnich wskazówek, spokojnie mówiąc do okienka. Pozostajesz niezauważony. Naprawdę, wygląda to przekomicznie.

Eidos, produkując TIMELINE próbował postawić na pewniaka, ale nie potrafił zapanować nad produkcją i nie miał na nią własnego pomysłu. Powstała więc rzecz toporna w obsłudze i niezbyt ciekawa w graniu.



Chwila odpoczynku, czy odpoczynek na wieki?



Przeciskanie się przez koła zębate w starym młynie może być interesujące

## INFO

### Powieść w komputerze

Michael Crichton (ur. 1942 r.) to znany na całym świecie powieściopisarz, scenarzysta i reżyser. Studiował antropologię i medycynę na Harvardzie, sławę zdobył jednak zgola w innej dziedzinie. Nazywany został ojcem „technothrillera” – czyli opowieści łączących sensację i nowinki naukowe. Na pewno widziałeś takie filmy jak „Park Jurański” oraz „W sieci”, które stały się przebojami kasowymi. Nakręcono je właśnie na podstawie książek Crichtona. Powieść zatytułowana „Timeline” na wiele miesięcy zagościła w USA na czołowych miejscach list przebojów. Teraz autor bestsellerów podbija świat gier komputerowych, bowiem właśnie na podstawie tej ostatniej książki firma Eidos przygotowała swój najnowszy (niezbyt udany) produkt.



Strona producenta gry nie obfituje w żadne rewelacje. Znajdziesz tu tylko trochę podstawowych informacji

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Timeline</b> Powrót Do Przyszłości (Tylko Po Co?) 139 zł   Eidos / IM Group   1 gracz				
Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 600 MB HD Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 600 MB HD				
Grafika 4   Dźwięk 3   Frajda 3				
+ Miejscami bardzo przyjemna grafika: dziedzińce zamkowe, wzgórza i rzeki - Interakcja z otoczeniem na poziomie 10 lat średniowiecznym, błędy logiczne, nudna fabuła				
Fanatycznych miłośników twórczości Crichtona może i zainteresuje, natomiast reszta... raczej nie znajdzie w tej grze niczego ciekawego				

3-



Średniowieczne twierdze to miejsca, gdzie czeka na ciebie moc zadań do wykonania



Oto możesz zająć miejsce w kabinie nowoczesnego myśliwca i ocalić świat przed kolejną „wielką, czerwoną inwazją ze Wschodu”

# JETFIGHTER IV

## FORTRESS AMERICA



Masz piękną pogodę, dużo rakiet. Przygotuj się na polowanie!

Od dłuższego czasu producenci gier komputerowych nie rozpieszczają fanów symulatorów. Nowych tytułów jest coraz mniej, a te, które się ukazują, nie zawsze spełniają oczekiwania. Tak też jest z najnowszą (czwartą) częścią serii JETFIGHTER.

Gry serii JETFIGHTER należą do gatunku symulacji, który nad realizm i stopień komplikacji przedkłada dobrą zabawę. Stopień trudności jest tu niewielki, nie można jednak powiedzieć, że zwiększa to przyjemność z zabawy...

Fabula nowego JETFIGHTERA opowiada o tym, że Rosja chce opanować świat i przy okazji zniszczyć jego jedyne obrońcę – USA. Pomagają jej Chiny i Korea Północna. Napastnicy, uzbrojeni w najnowsze samoloty i superlotniskowce, przeprowadzają inwazję w okolicach San Francisco. Jako młody pilot lotnictwa wojskowego musisz więc stanąć do walki. Dysponujesz myśliwcami F-18, F-14 i F-22, a twoi wrogowie latają na mi-gach-42, 44 i S-37. Dla niewtajemni-

czonych: samoloty takie rzeczywiście istnieją, lecz są tylko prototypami.

Rozpoczynając zabawę w JF4, masz do wyboru pojedyncze misje bojowe, kampanię oraz grę w Sieci. Wykonując misje, weźmiesz udział w wielu niebezpiecznych zadaniach. Będziesz atakował jednostki nawodne przeciwnika, zwalczał jego myśliwce i niszczył jednostki lądowe. Największym zagrożeniem, oprócz myśliwców, będą dla ciebie rakietowe systemy obrony przeciwlotniczej (SAM). Podczas misji będzie ci towarzyszył skrzydłowy. Niestety, uboga lista komend (trzy) ogranicza możliwości jego wykorzystania. JF4 oferuje również grę sieciową, ale cała ta „oferta” kończy się na pojedynkach deathmatchowych. Autorzy gry nie przyłożyli się także do opracowania uzbrojenia i jego efektywności. Masz tylko kilka typów

uzbrojenia: rakiety pow-pow Sidewinder i AMRAAM, rakiety Maverick, bomby kierowane (GBU) oraz bomby klasyczne Mk82 i 84. Uzbrojenie pogrupowano w zestawy i nie można go „dobierać” według uznania. Ponadto Mavericki i GBU mogą być używane tylko przeciw obiektom, które są celami zadania.



Jeszcze tylko chwila i ten Tomcat wyruszy na kolejną misję bojową



Po ciężkiej pracy czas na chwilę relaksu. Może by tak polecieć na kawę do San Francisco?



Do wielu zadań będziesz startował z pokładu lotniskowca

Uproszczone również model lotu (różnice między poszczególnymi modelami są niezauważalne). Otwarte klapy czy też wypuszczone podwozie też nie zmieniają osiągow samolotu. Nie lepiej jest z systemami pokładowymi. Radar namierza cele przez góry, a F-22 nie ma właściwości stealth.

Niezła okazuje się natomiast grafika JF4. Teren wokół San Francisco został

odwzorowany na podstawie zdjęć lotniczych. Okręty i budynki są efektowne, gorzej z pojazdami i samolotami. Doskonale odwzorowano mgły, chmury, dymy i wybuchy. Strona dźwiękowa JF4 prezentuje natomiast przeciętny poziom.

JETFIGHTER 4 (przyjmując, że to symulator) jest grą przeciętną. Nie ma realizmu symulacji, a fabuła i założenia kampanii są mocno naciągane. Gra zyskuje, jeśli sklasyfikuje się ją jako „zręcznościową strzelankę”. Grywalność jest całkiem niezła, niektóre misje ciekawe. Kiedy jednak znajdziesz ją w sklepie na półce obok USAF czy choćby LIGHTING 3, wybieraj na własną odpowiedzialność.



Tym razem nie można powiedzieć, że masz do czynienia z typowym symulatorem. Dla miłośników tego gatunku będzie to zawód



Maszyny w grze są naprawdę imponujące. Fajnie sięgać za sterami czegoś takiego

Ta chińska maszyna latająca nigdy już nie zagrozi amerykańskiemu bohaterom



# DELTA FORCE LAND WARRIOR



**Komandosi z elitarnego oddziału Delta atakują ponownie. Tym razem uzbrojeni są w najnowszy sprzęt elektroniczny będący podstawą nowej doktryny militarnej USA – Land Warrior oraz... nową grafikę!**



Gdy trzeba zmoczyć nogi wysła się do tego specjalistkę – pływaczka



Na wojnie, jak to na wojnie... jest dużo huk i ognia!



Ale przy okazji można zwiedzić kawał świata. Np. pobiegać po Saharze



Niestety, nie wszystkie miejsca są udostępnione dla zwiedzających!!!

**T**o jeszcze jedna gra będąca kontynuacją serii. Choć DELTA FORCE – LAND WARRIOR nie posiada trójeczki na końcu, to jest to trzecia część zmagania tytułowego oddziału z terrorystami. LAND WARRIOR to połączenie strzelanki FPP ze strategią. Niewielka grupa specjalistów kontra bandyci i zamachowcy. Misje na całym świecie – zmagania na Bliskim Wschodzie, w Indonezji, Stanach Zjednoczonych czy we wschodniej Europie. Wszędzie tam, gdzie pojawia się zagrożenie, zostaje wysłany najlepszy amerykański oddział do rozwiązywania problemów.

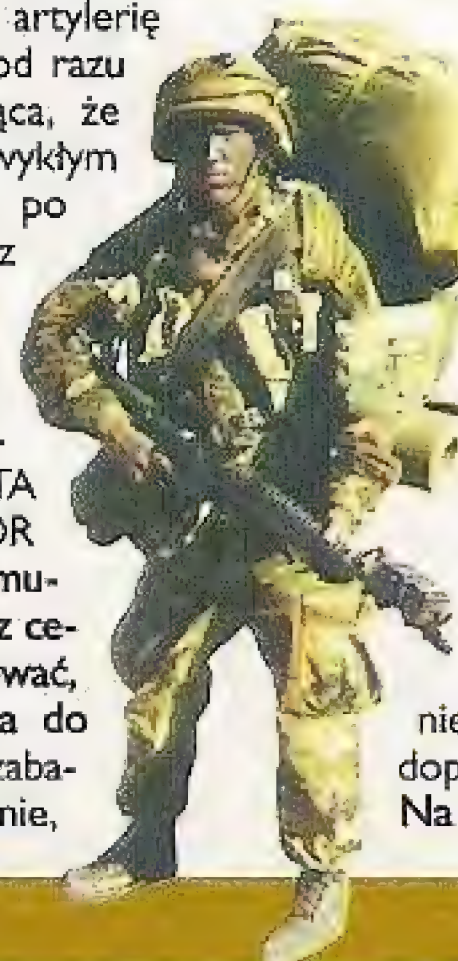
Akcję śledzisz z perspektywy wzroku bohatera: widzisz tylko wystający koniec lufy. Rozgrywka odbiega jednak od schematu – zabij wszystko, co się rusza. Misje są różnorodne: odbicie jeńca czy zakładników, zniszczenie (przechwycenie) broni, pochwycenie przywódcy terrorystów. No i na końcu, jak zwykle, zmagania z ekstremistami, którzy bawią się rakietami nuklearnymi (swoją drogą, czy zawsze straszakiem musi być broń atomowa w rękach terrorystów?!). Broń pokazana w grze to standardowe wyposażenie armii amerykańskiej i innych krajów: karabin snajperski M40, maszynowy – M249 SAW lub FN Mag, cała gama szturmowych – Heckler & Koch, M4, Steyr AUG, AK-47 oraz mnóstwo pistoletów automatycznych i maszynowych. Jest także broń ciężka – granatnik ręczny, wyrzutnia rakiet, granaty i materiały wybuchowe. Dodano również ciekawe wynalazki, takie jak pistolet i karabin podwodny. Poza tym jest jeszcze sprzęt specjalistyczny i dodatkowe wy-



Najnowszy sprzęt z zestawu Land Warrior daje nie lada przewagę w walce z terrorystami

posażenie, noktowizor, kompas, GPS, lornetka czy desintegrator laserowy. To ostatnie urządzenie to nie jakiś wynalazek rodem z filmów SF, tylko wskaźnik, którym podświetlasz cel i prosisz artylerię o wsparcie. Najważniejsza i od razu widoczna różnica, sprawiająca, że DELTA FORCE nie jest zwykłym FPP, to śmiertelność. Kula po prostu zabija. Tak, dostajesz – nie żyjesz. Jak to na wojnie. Jak widać, taktyka polegająca na bieganiu przed siebie i „fragowaniu” (wystrzeliwaniu) przeciwników w DELTA FORCE – LAND WARRIOR raczej się nie sprawdzi. Tutaj musisz na wstępie zapoznać się z celami misji, a później kombinować, jaka taktyka będzie najlepsza do wypełnienia zadania. Dalsza zabawa to skradanie się, czołganie,

szukanie naturalnych osłon – muru, skały czy czegośkolwiek, co może cię uchronić przed trafieniem. Wystarczy chwila nieuwagi i już po tobie. Często nawet nie wiesz, gdzie czaił się strzelec. Na szczęście sprzęt, w jaki jesteś wyposażony, służy pomocą. Kompas i GPS są bezwzględnie konieczne, gdyż twoi dowódcy przez cały czas przesyłają ci rozkazy w stylu „Udaj się do Punktu Kupidyn na północnym zachodzie”, „Wrogi pojazd wyjeżdża z punktu Kamień” i tym podobne. Poza tym masz nad przeciwnikami jeszcze jedną przewagę. Wiesz, gdzie oni są (widzisz ich na swoim miniradarze), a oni nie widzą ciebie. Przynajmniej, dopóki nie zaczniesz rozrabiać. Na szczęście, w większości







W DELTA FORCE zadbano, aby sprzęt wojskowy – broń, czołgi, ciężarówki i śmigłowce, wyglądał jak najbardziej realistycznie



W tej grze jedna kula potrafi powalić nawet największego chojraka

przypadków nie działasz sam, ale masz do pomocy kilku towarzyszy broni. Możesz im wydawać polecenia i np. poprosić, żeby ostrzeliwali cię ogniem.

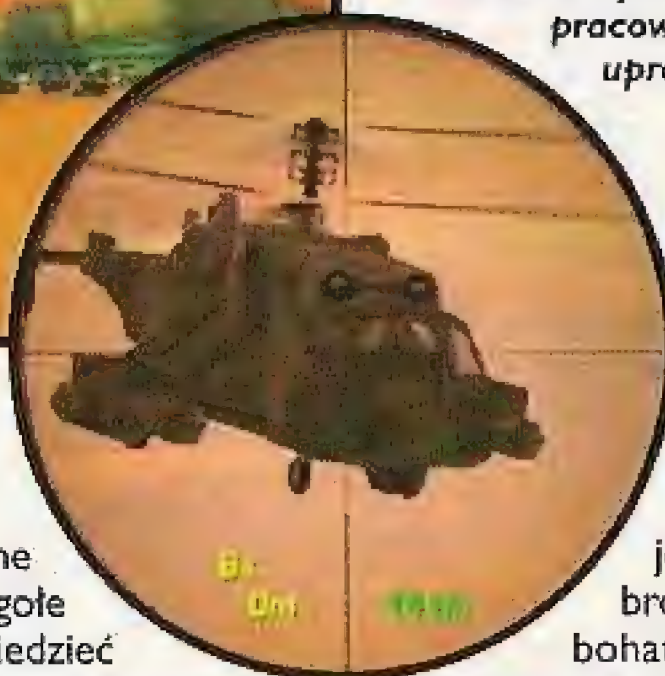
DELTA FORCE – LAND WARRIOR daje możliwość rozegrania całej kampanii, pojedynczych scenariuszy albo zabawy multiplayer na rozbudowanych planszach. Rozpoczynając grę, masz jeszcze możliwość wyboru bohatera. Jest ich tu pięciu. Możesz być snajperem, specem od walki bezpośredniej, nurkiem i operatorem broni ciężkiej.

Gra powinna się spodobać większości miłośników SWAT 3D. Połączenie akcji i taktyki jest tu podobne. Różnica polega na tym, że w DELTA FORCE jesteś żołnierzem i nie musisz nikogo aresztować. Większość misji to, mimo wszystko, ostra wymiana ognia i mnóstwo ofiar. Niestety, LAND WARRIOR, w porównaniu do sławnego SWAT, wypada jednak nieco słabiej. Gra jest gorsza przede wszystkim graficznie. Wygląd postaci, broni, budynków i plenerów na pierwszy rzut oka jest niczego sobie. Ale tylko na pierwszy. Raz, dwa okazuje się, że postacie są kanclaste, a wszystkie budynki bardzo

skromnie wyposażone w detale – same gołe ściany, można powiedzieć – stan surowy. Większość postaci porusza się sztywno i nienaturalnie. Twój bohater natomiast przemieszcza się płynnie, jakby sunął nad ziemią, a nie stąpał po niej. Ogólnie interakcja ze światem nie wypadła najlepiej – zamiast życia i prawdziwej walki, DELTA FORCE przypomina przemieszczanie żołnierzyków po trójwymiarowej planszy. Lepiej wyglądają efekty świetlne – wybuchy, snopy światła reflektorów oraz dym itp. Starannie przedstawiono także broń. Ale, tak czy inaczej, to troszkę za mało. Poza tym kuleje tu ewidentnie inteligencja przeciwni-



Szkoda tylko, że budynki są niedopracowane – zbyt dużo uproszczeń

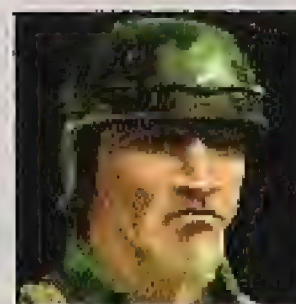


ków. Czasem wpadną na to, że gdy w pobliżu jest snajper, to należy paść na ziemię, aby być trudniejszym celem. Czasem na to nie wpadną i stoją jak tyczki. Gdyby nie zasada, że jeden pocisk wysokokalibrowej broni może powalić bohatera, do terrorystów strzelałoby się jak do kaczek. Ratuje ich tylko liczebność i czasem dobre rozmieszczenie, na przykład w ciemnych pomieszczeniach. Niestety, rzadko, która misja w DELTA FORCE – LAND WARRIOR trzyma w napięciu. Gra, choć mordercza, jakoś nie robi wrażenia. Nie bez znaczenia jest też brak muzyki, czyli elementu, który świetnie buduje nastrój. Całość sprawia wrażenie, jakby gra była robiona na przędkę i niedokończona.

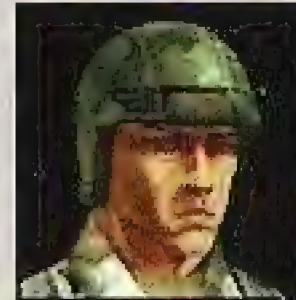
Oczywiście, wszystkie te ostre słowa i tak nie odstraszą graczy, którzy zakosztowali w poprzednich DELTA FORCE. Ale miłośnicy klasycznych strzelanek spod znaku FPP mogą poczuć się nieco rozczarowani. Nie należy jednak wpadać w panikę. LAND WARRIOR nie jest jakąś strasznie złą grą. To po prostu gra przeciętna. Można pograć, ale nie należy obiecywać sobie po niej zbyt wiele.

## INFO

### Pięciu wspaniałych



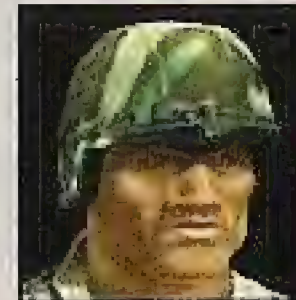
**Gas Can**  
Sierżant Cole Harris – Saper/Grenadier. Znaki szczególne: blizny po poparzeniach, tatuaż, brak palca u lewej dłoni



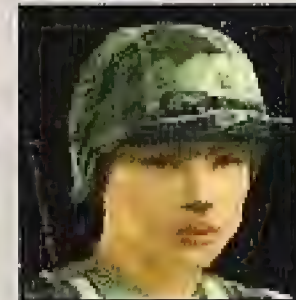
**Longbow**  
Sierżant Daniel Lonetree – Snajper. Znaki szczególne: plemienny tatuaż na plecach



**Mako**  
Drugi oficer Erica Swift – Minerstwo podwodne. Znaki szczególne: brak



**Pitbull**  
Rydel Wilson – Operator broni ciężkiej. Znaki szczególne: blizna pod ustami, rozwinięta muskulatura



**Snakebite**  
Sierżant Jenn Tanaka – Infiltracja. Znaki szczególne: tatuaż węża na prawym ramieniu



W grze można korzystać z ciężkiego sprzętu – i bardzo dobrze!



Możesz także wybrać jedną z pięciu postaci, w którą się wcielisz



Gdy biegnie do ciebie kilku wrogów z kalasznikami, to naprawdę lepiej nie stać jak słup soli. Pozycja snajperska to także lepsza skuteczność strzału

PC PSX N64 DC A

### Delta Force: Land Warrior

Przeciętna Strzelanka

139 zł Novalogic / IM Group 1-50 graczy

Min: Pentium II 400, 64 MB RAM, 200 HD MB  
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 200 HD MB

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

Realistycznie przedstawiona broń oraz wyposażenie armii

Niedopracowana grafika wewnątrz lokacji, słaba inteligencja przeciwników

Jeśli grałeś w poprzednie DF, to pewnie będziesz chciał się przekonać, jak wygląda LW. Nie obiecuj sobie zbyt wiele...

4



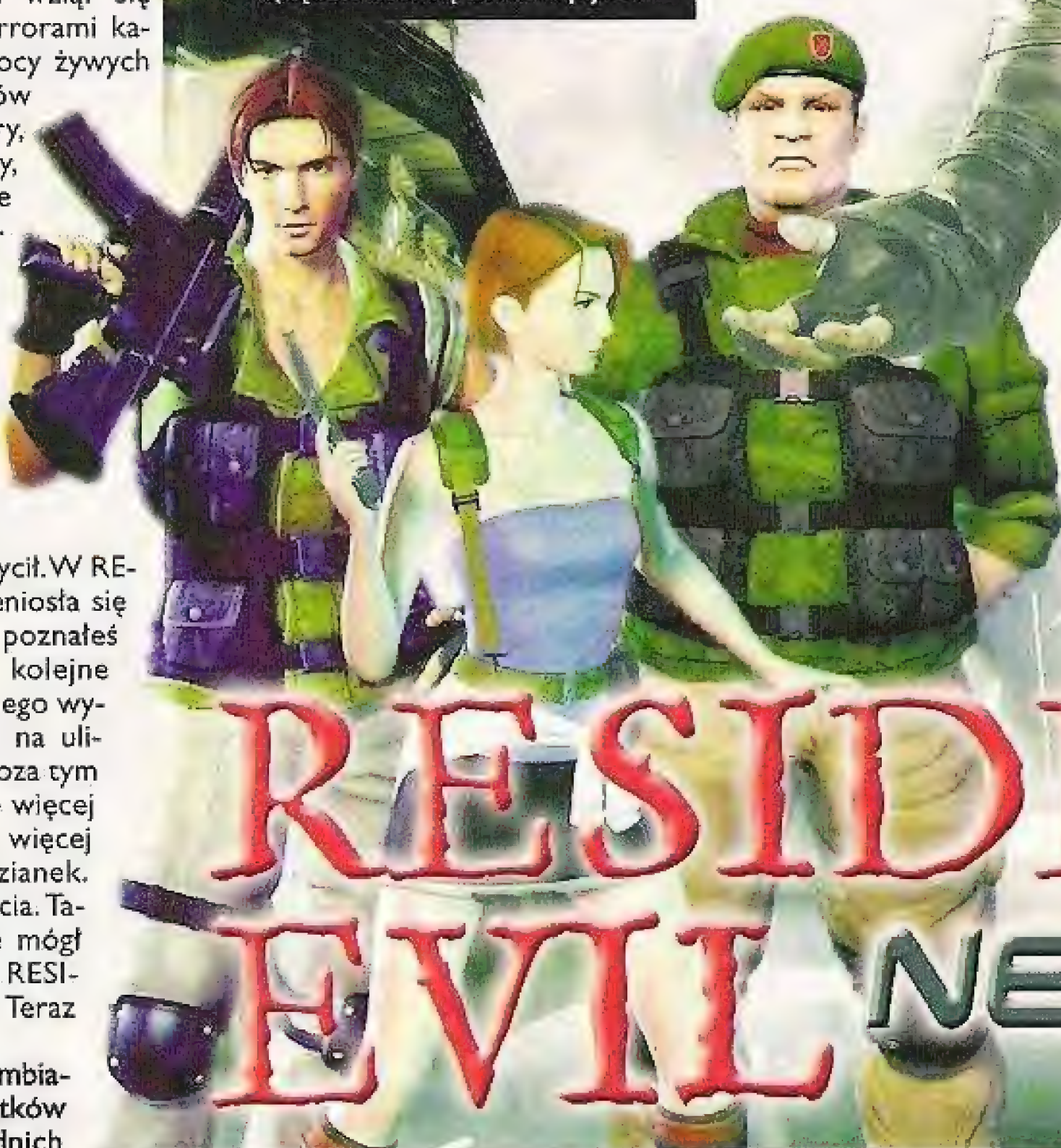
**Zombie nie poddają się nigdy! Tak mógłby brzmieć podtytuł RESIDENT EVIL 3. Pomysł jest prosty – ty kontra żywe trupy. A gracze nie mają dość**

Tak to właśnie wygląda. Pomysł na grę RESIDENT EVIL wziął się z fascynacji tanimi horrorami kategorii B. Kto nie zna „Nocy żywych trupów” i innych filmów o zombie?! Pomysł jest stary, trzeba przyznać tandetny, ale nie zmienia to faktu, że chodzący zmarli są straszni. Tak też dzieje się w grze. Pierwsza odsłona konsolowego RESIDENT EVIL była prostą opowieścią o dworku w pobliżu Raccoon City, gdzie korporacja Umbrella prowadziła swoje nieczne eksperymenty. Klasyczny horror. Pomysł jednak chwycił. W RESIDENT EVIL 2 akcja przeniosła się do samego miasteczka, poznałeś nowych bohaterów i kolejne szczegóły całego koszmarnego wypadku, w wyniku którego na ulicach pojawili się zombie. Poza tym wszystkiego było więcej – więcej potworów, więcej strachu, więcej zadań i więcej niespodzianek. Gracze piszczeły ze szczęścia. Takiej reakcji CAPCOM nie mógł zignorować – powstał RESIDENT EVIL 3 – NEMESIS. Teraz pojawił się także na PC.

Najnowsza historia z zombiakami to rozwinięcie wątków pokazanych w poprzednich grach. Znowu wracasz do upiornego miasteczka Raccoon. Znowu stajesz twarzą w twarz z odrażającymi potworami. Znowu po kilku godzinach gry masz koszarne sny. RESIDENT EVIL 3 nie jest jakąś rewolucją w tej serii. Nie stanowi totalnego zaskoczenia. To po prostu dokończenie pewnej historii. Bohaterką gry jest Jill Valentine, jedyna osoba ocalała ze specjalnego oddziału policji S.T.A.R.S. Jak zwykle musi stawić czoła hordom zombie i mutantów. Tu pojawiają się zmiany w stosunku do poprzednich pozycji. Niespokojnych nieboszczyków jest mniej, ale za to okazują się



Upiorne uliczki Raccoon City, gdzie wszędzie czai się Zło. Ale fajnie!



# RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

bardziej zróżnicowani. Są panowie i panie zombie, są psy zombie, są szybcy zombie oraz różne inne pokraki. Jeśli chodzi o wyposażenie bohaterki, to, jak zwykle, można w miasteczku znaleźć kilka miłych zabaweczek – pistolety, śrutówkę, karabin, granatnik i tym podobne urządzenia.

Sam główny przeciwnik, noszący ładne imię Nemesis, to nie byle kto. Wielki facet, wyposażony w wyrzutnię rakiet, w której jakimś cudem nie kończy się nigdy amunicja.

Scenariusz RESIDENT EVIL 3 nie jest tak dziwny, jak w poprzedniej części. Na ogół wiadomo, o co chodzi – trzeba iść naprzód, otwierać kolejne drzwi, zbierać nowe pukawki i zabić kolejnych zombiech. Część graczy może też być zawiedziona niezbyt dużą liczbą zagadek czy układanek. Co jakiś czas trzeba troszkę pokombinować, ale większość rebusów nie jest zbyt skomplikowana. Punktów zwrotnych akcji też nie ma, może oprócz tego, gdy pafeczkę po Jill przejmuje Carlos, były najemnik korporacji Umbrella.

Jeśli chodzi o grafikę czy muzykę, to nie dokonano żad-

nych rewolucyjnych zmian. Grafika, jaka jest, każdy widzi, muzyki z prawdziwego zdarzenia jak nie było – tak nie ma. Sterowanie bez zmian, z jednym tylko wyjątkiem – Jill nauczyła się w końcu robić uniki. Ot, i cały RESIDENT EVIL 3.

Ale chyba nie do końca. Najważniejsze w tej grze jest to, że po prostu jest. To, że się w ogóle pojawiła. To, że jeszcze raz można się wyprawić do upiornego miasteczka na krótką i ekscytującą pogawędkę z zombie. Dlatego gracze kupowali poprzednie części RESIDENT EVIL i z tego samego powodu kupią także NEMESIS.



Gra wciąga, że aż iskry lecą. Niestety, tym razem te wyładowania mogą cię trochę uszkodzić



Jill walczy jak lwica. Na szczęście przeciwko kłom zombie ma trochę granatów i karabin



PC	PSX	N64	DC	A
<b>Resident Evil 3: Nemesis</b>				
Horror Jak Się Patrzy				
139 zł	Eidos/Im Group	1 gracz		
Min: Pentium 200, 64 MB RAM, 20 MB HD Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, 250 MB HD				
Grafika	Dźwięk	Fajda		
<p>+</p> <p>Zombie, mutanci i inne przerażające stwory, które atakują cię w najmniej spodziewanym momencie</p> <p>-</p> <p>Prosty scenariusz i mało zagadek. Niewielkie zmiany w stosunku do poprzednich części</p>				
<p>Jeśli lubisz się bać i pragniesz zmierzyć się z potworami, to nie ma lepszej rozrywki jak wszystkie części RESIDENT EVIL</p>				
5+				



**CLICK! AKOJA!**

W konkursie CLICK! i firmy SONY możecie wygrać grę Crash Bash w słicznym futera! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 18.1.2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim jest CRASH!

# CRASH BASH



Rzucanie skrzynkami w przeciwników może sprawić wiele frajdy. No i jest całkiem bezpieczne

**Pomarańczowy Crash powraca! Tym razem jednak postanowił zabawić się w towarzystwie swoich znajomych (i wrogów) w kilka sympatycznych gier. Jednak uważaj! Walka będzie naprawdę ostra**

dzeni. Po pierwsze, tryb zabawy dla pojedynczego gracza jest po prostu mało ciekawy. Znajdziesz w nim naciągana historyjkę (kto by tam chciał mieszać się w spory dwóch dziwnych masek), a konsolowi przeciwnicy popadają w widoczne skrajności albo grając na poziomie ligi światowej, albo śmietnikowej. Czy jest jakieś wyjście z tej sytuacji, a może CRASH BASH nie ma już żadnych szans na sukces? Oczywiście, że ma! Musisz tylko zagrać z żywym przeciwnikiem. Najlepiej, jeżeli zaopatrzysz się w tzw. multitap, czyli specjalny kontroler pozwalający na zabawę w 4 osoby. No dobrze, dobrze. Dwa zwykłe pady też mogą wystarczyć, bo jeden ludzki przeciwnik wystarczy za czterech komputerowych. Wtedy zabawa staje się naprawdę ciekawa. Możliwości rywalizacji (i pokazania wszystkim, kto tutaj jest królem) jest bowiem sporo. W różnych grach możesz rzucać w przeciwników skrzynkami, zbierać jabłka, spychać natrętów z kry prosto do lodowatej wody, odbijać kulki (podobnie jak w słynnym PONGU), zmieniać kolory fragmentów podłogi. Wszystko zależy od wyboru rozrywki (na każdym poziomie są też 4 różne krajobrazy). W zapamiętaniu także areny, które dostępne są przy popisaniu się większymi osiągnięciami. Walka nie jest łatwa, bo do zmagania stają tacy specjaliści jak Crash (oczywiście), Coco, Dingodile, Tiny, Neo Cortex (na jego przykładzie widać, że zbyt wiele nauki szkodzi) i Neo Brio. A to wszystko rozgrywa się w ładnej i kolorowej, trójwymiarowej sce-



Niestety, na stronie Sony znajdziesz tylko podstawowe informacje. Po więcej zajrzyj np. na [www.ign.com/reviews](http://www.ign.com/reviews)

nerii (zwłaszcza misie polarne na poziomie Polar Push są naprawdę urocze). Zabawy bynajmniej nie utrudnia sterowanie. Przyciskologia jest łatwa do zapamiętania i szybko można się do niej przyzwyczaić, mimo że w każdej minigierce sterowanie jest przecież inne. Nie zabrakło także dawki humoru. Posępny głos ogłaszający na końcu każdego starcia zwycięzcę jak żywo przypomina lektora z... MORTAL KOMBAT. Nic dziwnego. Przecież nawet starcia małych, animowanych ludzików to poważna sprawa. Można przecież wygrać ładne puchary. No i szacunek tłumów (nie mówiąc już o zachwycie koleżanek i kolegów).



Konsolowi przeciwnicy mogą naprawdę wykończyć cię psychicznie



Grafika jest kolorowa i bardzo ładna. Masz czym nacieszyć oko

**N**ie masz wypróbowanej grupy przyjaciół, z którymi chciałbyś rozegrać w mroźne zimowe wieczory kilka zabawnych gier zręcznościowych? No cóż. Omijaj więc tego CRASHA z daleka. Pomyśl jednak, że zbliżają się ferie i może ktoś cię odwiedzi... Wtedy CRASH BASH może wybać cię z sytuacji, kiedy nie będziesz potrafił zapewnić gościom rozrywki. Jest to bowiem po prostu zbiór doskonałych minigier, w które mogą bawić się nawet cztery osoby. Oczywiście, nie zapomniano tutaj również o samotnikach, ale na pewno zostali oni pokrzyw-



Minigier jest całkiem sporo. Można rzucać skrzynkami



Można spędzić czas na bardziej precyzyjnej zabawie...



...czy po prostu spróbować wyszłagać przeciwników



Uwaga! Crash nie żyje, tak jak koty, siedem razy!

PC	PSX	NEC	GC	A
<b>Crash Bash</b> Wielka Rywalizacja				
199 zł		Eurocom / SONY		1-4 graczy
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card				
Grafika	Dźwięk	Frajda		
<p>➕ Ciekawe minigierki, ładna i kolorowa grafika, doskonała zabawa dla kilku osób</p> <p>➖ Złe potraktowany tryb dla jednego gracza, niedopracowana inteligencja konsolowych wrogów</p>				
Bardzo fajna gra dla osób obdarzonych liczną grupą przyjaciół. Samotnicy lepiej niech zagrają w coś innego				

4



# Call To

**Strategie turowe, pomimo sztuczności swoich rozwiązań, w dalszym ciągu mają licznych zwolenników. Jeśli chcesz sprawdzić dlaczego, zagraj w CTP2**



Mimo znacznej przewagi twoich wojsk, potyczka rozgrywana jest jeden na jednego



Armia czerwonych gigantów zbliża się do Cork! Ratuj się, kto może...



Budowę każdego z cudów świata ilustruje filmik – to miłe urozmaicenie zabawy



Dobrze zaprojektowany panel sterowania umożliwia szybki wybór każdego z menu

**K**ażda z gier z serii zaczętej przez CIVILIZATION

wygląda praktycznie tak samo. Za każdym razem wprowadzono oczywiście większe lub mniejsze zmiany, pojawiały się nowe jednostki oraz technologie, ale sama rozgrywka była niemal identyczna. Zbuduj miasto, zwerbuj armię, odkrywaj technologie, zakładaj następne miasta i pokonaj przeciwników, itd. Kolejne usprawnienia sprawiały jednak, że zabawa nie nudziła się i każda nowa gra ciągle przykuwała do komputera na długie godziny. W przypadku CALL TO POWER 2 jest dokładnie tak samo. Nie znajdziesz tu żadnych rewolucyjnych rozwiązań, ale o wprowadzonych zmianach na pewno nie można też powiedzieć, że są one jedynie kosmetyczne.

Najpoważniejszą wadą poprzedniej CALL TO POWER było nieprzemyślane sterowanie rozwojem Imperium. Niezbyt intuicyjne rozmieszczenie poleceń i konieczność wielokrotnego klikania w celu dostania się do poszukiwanego rozkazu potrafiło zniechęcić nawet najbardziej zapalonych miłośników serii. Na szczęście te uciążliwe rozwiązania należą już do przeszłości. Obsługa w CTP2 jest bardzo łatwa i nie sprawia większych kłopotów. Dzięki umieszczeniu na specjalnym panelu wszystkich ikon odpowiadających poszczególnym obszarom rozwoju Imperium, wybór każdej z kategorii jest możliwy w każdej chwili. W ten sposób nie tracisz czasu na „przezieranie” się przez poszczególne menu.

Najistotniejsze zmiany dotyczą jednak rozbudowy miast i dyplomacji. W tym pierwszym wypadku nie musisz już sam wszystkiego doglądać, a to dzięki możliwości zatrudnienia Burmistrza. Zadbaj on, aby miasto funkcjonowało zgodnie z ustalonymi wytycznymi, np. dostarczało jednostek ofensywnych. Oczywiście, jeśli nie ufasz jego sztucznej inteligencji, możesz wziąć sprawy w swoje ręce. Wprowadzenie kolejki rozkazów umożliwia zaplanowanie rozbudowy miasta na wiele tur, dzięki czemu nie musisz o wszystkim pamiętać. Kolejność poleceń można dowolnie zmienić w każdej chwili, można też dodawać nowe rozkazy lub usuwać te już wydane. Ciekawą opcją jest możliwość nagrania ustalonej kolejki poleceń, a następnie wczytania jej w innym mieście. Wszystkie te rozwiązania pozwalają oszczędzić czas i ułatwiają skupienie się na istotniejszych sprawach.





# Power 2



np. wymiany mapy, przekazania technologii i zawarcia sojuszu. W dyplomacji w CTP2 liczy się jednak nie tylko treść, ale również forma. Dobierając ton wypowiedzi, np. przyjazny lub obraźliwy, decydujesz, jakie stosunki będą panowały pomiędzy Imperiami. Dzięki tym



Wprowadzenie granic państw oraz znacznie rozbudowanie dostępnych opcji sprawia, że dyplomacja odgrywa w CTP2 bardzo istotną rolę. Pojawiła się nawet możliwość ukończenia gry poprzez zawarcie sojuszy ze wszystkimi przeciwnikami. By to osiągnąć, musisz jednak nauczyć się wykorzystywać wszystkie dostępne rozwiązania, a jest ich niemało. Jeśli złożoną ci ofertę uważasz za niekorzystną, zawsze możesz wysłać kontrproponację. Zbyt odważnie poczynającym sobie sąsiadom można zagrozić poważnymi konsekwencjami. Z kolei twoje propozycje mogą dotyczyć kilku kwestii,

zmianom dyplomacja jest istotnym elementem gry, a nie tylko mało znaczącym urozmaicheniem. Szkoda tylko, że komputerowi rywale rzadko kiedy dotrzymują zobowiązań i często łamią zawarte sojusze. Minusem jest także brak uzasadnień odmowy na twoje propozycje – po prostu „nie”, bo „nie”.

Spośród nowych jednostek, technologii i Cudów Świata największą rolę odgrywają Eco-Rangers. Dzięki wykorzystaniu nanotechnologii, potrafią oni przekształcić duży obszar terenu. Co prawda jest to misja samobójcza, ale za to zaatakowane miasto i wszystkie znajdujące się w nim jednostki, a także przylegające te-

reny wraz ze znajdującymi się na nich budowlami i oddziałami, po prostu znikają! Na szczęście Eco-Rangers są zupełnie bezbronni, więc doprowadzenie ich do miasta jest bardzo trudne, dzięki czemu równowaga sił nie zostaje aż tak bardzo zachwiana. Ponadto wykorzystanie ich zdolności najprawdopodobniej skłoni pozostałe państwa do wypowiedzenia wojny, a skrócenie czasu gry do 2300 roku sprawia, że niezbyt długo znajdują się do twojej dyspozycji.

Jedyną poważną wadą CTP2 jest bezsensowny sposób rozgrywania bitew. Nawet jeśli zaatakujeś jedną jednostkę przeciwnika armią składającą się z kilku jednostek ofensywnych, to i tak walka rozgrywa się jeden na jednego. Reszta twoich oddziałów po prostu przygląda się potyczce! Nieco lepiej jest, jeśli masz w armii jednostki, które posiadają broń umożliwiającą walkę na dystans, np. łuki – ustawiają się one

w drugim rzędzie i strzelają do przeciwników. Nie zmienia to jednak faktu, że brak możliwości dowodzenia armią i bezsensowność rozwiązań zupełnie nie pasuje do strategii tej klasy, co CALL TO POWER 2 – już lepiej było przedstawić jedynie ostateczny rezultat bitwy i dopracować programy odpowiedzialne za jego wyliczenie.



Dzięki wprowadzonym usprawnieniom zabawa w CTP2 jest bardziej wciągająca niż w poprzedniej części z tej serii. Jednak brak rewolucyjnych zmian oraz niedopracowany system prowadzenia bitew pozostawiają niedosyt. Przecież jeśli przez tyle lat gra jest mniej więcej taka sama, to z biegiem czasu zabawa staje się coraz bardziej nudna, nawet mimo wprowadzanych udogodnień.



Dzięki wprowadzeniu granic państw od razu widać, na czyje terytorium wkraczasz. Ponadto żądanie wycofania wojsk dotyczy teraz całego terytorium, a nie tylko okolic miast



Great Library zawiera przydatne informacje, ale ta forma ich podania...



Dzięki dyplomacji możesz zakończyć grę jako zwycięzca



Nawet karabin maszynowy nie wystarczy przeciw rycerzom i łucznikom



Jeden z narodów do wyboru to Polacy!

Adres: [www.activision.com/games/ctp2](http://www.activision.com/games/ctp2)

Na razie nie ma tam nic oprócz kilku obrazków, filmiku i garści informacji, ale może się to zmienić

PC PSX N64 DC A

## Call to Power 2

Podszkoleni Strategia

189 zł Activision / LEM 1-4 graczy

Min: Pentium 166, 64 MB RAM  
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 3

+ Rozbudowana dyplomacja, wprowadzenie granic państw i funkcji Burmistrza, prosta obsługa

- Niedopracowane rozgrywanie bitew, monotonna muzyka, błędy w Great Library

Pomimo licznych zmian, żadna z nich nie okazała się rewolucyjna – to w dalszym ciągu jest CIVILIZATION, tyle że odmłodzona

4

Tekst: Andrzej Gwóźdź



WERSJA  
POLSKA

# Droga do El Dorado

**Gry komputerowe i filmy są już ze sobą powiązane na dobre i na złe. Właśnie pojawił się tego kolejny przykład**

**T**ym razem jest to gra przygodowa na podstawie animowanego filmu dla dzieci „Droga do El Dorado”. Dwaj bohaterowie to sympatyczne ciemajdy-złodziejaskowie z Hiszpanii, Miguel i Tulio. Jako typowi obwieśie z XVI wieku, nie mają grosza przy duszy ani perspektyw. Szukają więc złota i chwały w osławionym Nowym Świecie, tajemniczej krainie bogactw. Okazja nadarza się, gdy w jednej z portowych tawern wygrywają w kości mapę. Mapę do sławnego El Dorado. Miasta ze złota.

Oczywiście podróż przez ocean do legendarnej krainy pełna jest niespodzianek, przygód i niebezpieczeństw. Gra DROGA DO EL DORADO to przygodówka z elementami zręcznościowymi. Przede wszystkim trzeba rozwiązywać zagadki-problemy, ale czasem też troszkę poskakać czy przekradać się za plecami strażników.

EL DORADO, tak jak film, jest grą dla dzieci, więc zagadki i liczne rebusy nie są zbyt trudne. Bohaterowie udzielają często podpowiedzi w stylu „Hmmm, potrzebuję kija, aby podważyć te kamienie”. Kij leży obok. Nie trzeba tu wiele główkować. Zadania okazują się jednak różnorodne: jedne ciekawe, inne zupełnie nielogiczne. Dlaczego? Gra nie jest wierną adaptacją filmu. Jedne epizody i wątki są bar-



To właśnie podczas gry w kości Miguel i Tulio zdobywają mapę do tajemniczego El Dorado. Od tego momentu zaczyna się długa przygoda



Śliczne plaże i tropikalna dżungla, a obok szkielety poprzedniego gościa

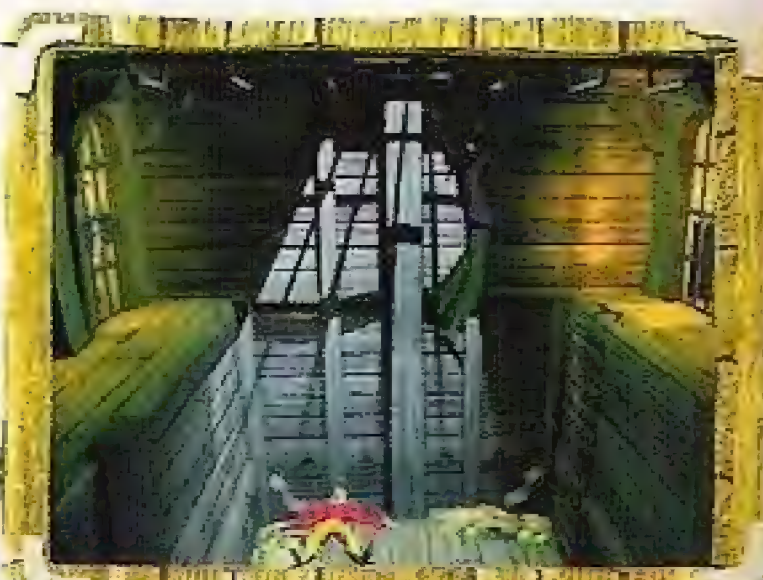
dzo rozbudowane, w innych pojawiają się duuuużę skróty. Czasem trudno się połapać, jak bohaterowie trafili do danego miejsca i co za zły facet ich goni. Oczywiście, główną motywacją do posuwania akcji naprzód jest możliwość obejrzenia kolejnych ładnych wstawek filmowych. W związku z tym gra

przypomina film interaktywny – troszkę stukania w klawisze i widzisz kolejny fragment przygód bohaterów. W sumie można obejrzeć DROGĘ DO EL DORADO bez klikania – wystarczy pójść do najbliższej wypożyczalni kaset wideo, no chyba że lubisz rozwiązywać zagadki...

Grę podzielono na etapy. Opowieść, jak już wspomnieliśmy, rozpoczyna się w Hiszpanii, gdzie bohaterowie są poszukiwani za drobne grzeszki. Następnie w ich łapy wpada osławiona mapa do skarbu. Tulio i Miguel przedostają się na statek samego Corteza. Niestety, kapitan wykrywa pasażerów na gapę i zamyka ich w ładowni. Teraz muszą się wydostać i uciec ze statku. Robią to i na własną rękę dobijają do brzegu Nowego Świata. Potem mają oczywiście jeszcze więcej przygód: podróż przez dżunglę, zwiedzanie indiańskich ruin, walkę z potworami czy złym czarownikiem. I kolejne zagadki oraz pułapki.

Gra miała być zabawna, ale odzywkami bohaterów i sytuacje w EL DORADO raczej nie śmiesz. Jest kilka wyjątków, ale to za mało – żarty w grze przeważnie kulają. Dużo lepiej prezentuje się grafika – piękne, rysowane tła i trójwymiarowe postacie poruszające się jak... bohaterowie kreskówek. Projekty są naprawdę ładne, jak przystało na Disneya czy raczej Dream Work's w disneyowskim stylu. Dźwięk? Żadnych zażaleń, gra została w pełni spolszczona. Wszystkie postacie mówią ładnie, głośno i wyraźnie. Czasem tylko widać różnicę między pojawiającym się na ekranie tekstem a kwestiami lektorów. Ale to już drobiazgi...

DROGA DO EL DORADO to dość przyjemna gra dla młodszych graczy. Niestety, nie ma w niej nic, co mogłoby wyróżniać ją z tłumu innych produktów na rynku. Komu ją polecić? Tym, którzy film widzieli i chcą sami, jeszcze raz, przeżyć przygodę w Mieście ze Złota. Oni przynajmniej będą wiedzieli, o co w tym wszystkim chodzi.



Ciemne zakamarki statku nie uchroniły bohaterów przed czujnym okiem Corteza

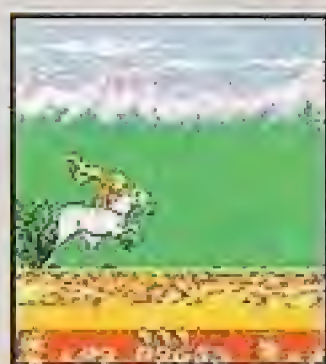


Bohaterów poznajesz na targu, gdy próbują skombinować coś do jedzenia

## INFO

### Przenośne złoto

Grę przygotowano także na konsolkę GBC. Przygoda jest równie fascynująca, a bohaterowie równie sympatyczni, choć grafika niestety już nie taka sama.





# Airfix Dogfighter

WERSJA  
POLSKA

Wydaje ci się, że latanie małymi samolocikami nie może być pasjonujące? Najpierw poszalej w AIRFIXIE!

To kolejna gra, której akcja rozgrywa się podczas II wojny światowej. Tym razem jednak teatrem zmagania jest dom: salony, przedpokój, kuchnia, łazienka, garaż, strych i tak dalej. Zamiast wielkich maszyn i żołnierzy są tu modele samolotów, czołgów i wozów pancernych. Poza tym to wojna zupełnie na poważnie.

W AIRFIX DOGFIGHTER wcielasz się w pilota jednej z walczących stron – Aliantów albo państw Osi. Gra to przede wszystkim kampanie – po jed-

nej dla każdego z przeciwników, a każda składa się z 10 misji. Zadania obejmują akcje, takie jak wykrycie szpiegów, którzy ukrywają się w kuchni (spryciarze schowali się w garnku), zniszczenie niemieckich łodzi podwodnych, które zacumowały w wannie (to misja o nazwie „Terror in toalecie”) albo ochrona fabryki marmaru, która należy do Duce. Jak widać, w grze humoru nie brakuje. Poza tym jest tu także edytor domów i warsztat modelarski, w którym moż-

na pomalować i okleić ładnymi kalkomaniami każdy model występujący w grze.

AIRFIX DOGFIGHTER to świetna gra zręcznościowa (gdyż trudno nazwać ją symulatorem). Zabawa modelami na pierwszy rzut oka może się wydawać starszym graczom zbyt dziecinna, ale... nic bardziej mylącego. Wciągnie ona wszystkich (starych i młodych) i przypomni im czasy beztroskiego dzieci-



Do bitwy! Nie ma co czekać! Wróg mógł ukryć się wszędzie. W końcu w domu jest pełno garnków

stwa. Gra posiada bardzo przyjemną grafikę. Poza tym, jak widać, jest w niej mnóstwo ciekawych pomysłów i humoru. Nic, tylko usiąść za sterami swojego małego samolotu i w drogę!



Latając po sypialni, strącasz przeciwników i zdobywasz bonusy



Po ostrej wymianie ognia zostaje sporo rozbitego szkła



Na korytarzu czeka cię niemiła niespodzianka. Wróg nie śpi!

PC PSX N64 DC PL

## Airfix Dogfighter

Simulator dla Modelarza

99 zł Paradox/Lem 1-4 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB, 650 MB HD  
Zal: Pentium II 266, 64 MB, 800 MB HD

Teksty PL 5 Dźwięk 5+ Frajda 5+

Świetny pomysł, ładna grafika, humor i dbałość o szczegóły

Brak pojedynczych misji i możliwości wydawania rozkazów skrzydłowym

Wielkie starcia małych myśliwców dla maniaków lotnictwa i II wojny światowej... Duża frajda również dla dużych graczy

5

# In Cold Blood

Torturowany agent John Cord wyznaje prawdę o swojej misji. Od ciebie zależy, jak brzmi ta opowieść

IN COLD BLOOD to gra łącząca element przygody i akcji. Wcielasz się w niej w kolegę sławnego 007, agenta Corda, który został wysłany z misją do Wołgii, niewielkiego kraju na granicy Rosji i Chin. Brytyjczyk ma odnaleźć agenta amerykańskiego, który prawdopodobnie wpadł w łapy służb bezpieczeństwa lokalnego dyktatora. Niestety, Cord także zostaje ujęty. Osłabiony torturami, zaczyna zeznawać. I to jest właśnie ta opowieść. IN COLD BLOOD została stworzona z myślą o platformie PlayStation i zyskała bardzo dobre oceny oraz uznanie. Teraz można przeżyć przygodę brytyjskiego agenta również na PC. Jest to niewątpliwie ciekawa, ale i trudna gra. Przedstawienie akcji i sterowanie bohaterem przypomina schematy z gier przygodowych. Nieruchoma

kamera pokazuje jakieś pomieszczenie, a ty przemieszczasz po nim swoją postać. Aby wykonać zadanie, Cord musi strzelać, rozmawiać z napotkanymi osobami, skradać się, i rozwiązywać trudne zagadki. Scenariusz gry jest jeden, a fabuła, niestety, liniowa. Agent musi wykonać zadanie, a jeśli zginie, rozpoczyna swoją opowieść od początku. Na szczęście są tutaj elementy, które można różnie rozwiązać: strażników da się zastrzelić, ogłuszyć

albo przekradać się obok nich niezauważonym.

Gra ma ciekawy scenariusz, ładną grafikę i ciężkie sterowanie. Jest spolonizowana – tak w warstwie tekstowej, jak i dźwiękowej. Głosy aktorów brzmią świetnie (mieszkańcy Wołgii mają wschodni akcent), z wyjątkiem bohatera, którego sposób mówienia przypomina raczej postać z dobranocki niż agenta do zadań specjalnych. Ale cóż, nikt nie jest doskonały.



Na drodze do szczęścia, czyli dokończenia zadania, stoi ten budynek



Dziwne pomieszczenie i bląkający się po nich bohater. Oto klimat zabawy

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy LEM możesz wygrać grę In Cold Blood PL! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 18 I 2001 przysłają na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiednią na pytanie: Z jakiego kraju pochodzi agent Cord?

WERSJA  
POLSKA

Trochę zagadek, trochę strzelaniny. Agent specjalny musi być wszechstronny

PC PSX N64 DC PL

## In Cold Blood

Agenci Są Wśród Nas

119 zł Ubi Soft / LEM 1 gracz

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 400 MB HD  
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, 400 MB HD

Teksty PL 5 Dźwięk 5+ Frajda 5+

Ciekawy scenariusz, sensacyjna i wciągająca akcja, ładna grafika

Sterowanie i elementy scenariusza, które należy wykonać zawsze w ten sam sposób

In Cold Blood to gra dla osób, które cenią sobie sensacyjną akcję i zagadki logiczne. Czy jednak dotrwasz do końca opowieści Corda?

4



TEST

# RIDGE RACER

Wyścigi na nową konsolę SONY?  
Już chyba przeczuwasz, co się święci.  
Będzie ładna grafika i dużo przeżyć.  
Przecież zabrano się za prawdziwą  
klasykę, serię RIDGE RACER

# 5



Jazda po takich torach może być samą przyjemnością.  
Oczywiście, jeżeli lubi się zręcznościowe wyścigi



Uwaga! Zbliża się ostry zakręt.  
Przeciwnik już się przygotował



**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy SONY możecie wygrać gry  
RIDGE RACER 5, TEKKEN TAG TOURNAMENT,  
FANTASYION i DEAD OR ALIVE 2! Nagrody rozdają  
my wśród osób, które do 18.12.2001 przysyła na adres re-  
dakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym  
i odpowiedzią na pytanie: Kiedy była  
polska premiera konsoli  
PS2!

Uwaga, uwaga! Redakcja  
CLICK protestuje przeciw-  
ko wymianie modelek  
w grach z serii RR.  
Nasze serca na wieki  
pozostają przy tej  
(uroczej) pani z RR4!



Na starcie wszystko wygląda bardzo  
ładnie. Gorzej jest po przegranej

**O**kazuje się, że cykl RIDGE RACER  
(który towarzyszy PlayStation od  
dawna) zna chyba każdy posia-  
dacz konsoli. Nic dziwnego. W końcu  
zasłużył on sobie na to dobrym wyko-  
naniem, ładną grafiką i specyficznym  
sposobem sterowania. Oczywiście było  
więc, że na nowej konsoli SONY nie  
zabraknie kolejnego RACERA.

Jeżeli jednak po raz pierwszy słyszysz  
o tej grze, to na początku, patrząc na  
obrazki na tej stronie, możesz odnieść

wrażenie, że to nie są  
takie normalne wyścigi... Ta dziewczyna przy  
samochodzie, co ona  
tutaj robi? Otóż twórcy serii już dawno  
wpadli na pomysł, że przy pięknych sa-  
mochodach doskonale prezentują się  
urocze kobiety. Ta pani została więc no-  
wą maskotką gry i trzeba przyznać, że  
prezentuje się rzeczywiście tak samo  
dobrze, jak pojazdy w tej odsłonie serii.  
Co więcej, zastąpiła swoją  
koleżankę z RR4 (możesz sobie porów-  
nać, czy producenci  
dobrze wybrali)  
i już robi błyska-  
wiczną karierę  
(ma mieć pro-  
gram w TV i jako  
modelka występo-  
wać w reklamach nie tyl-  
ko swojego RR5). Oj, co to  
się porobiło. Zwykle samocho-  
dy już nie wystarczają? Nie tudy



się jednak, że często będziesz mógł po-  
dziwiać w grze piękną pannę Fukami Ai.

Na początku musisz też oswoić się  
z jedną wiadomością. Jeżeli marzysz  
o realistycznych wyścigach, w których  
będziesz mógł podziwiać, jak wgniata  
się maska twojego przeciwnika lub po-  
niesiesz straty w czasie objazdu się od  
ścian tunelu, to wybierz inną grę.

W RR5 możesz do woli błędzić  
po przeszkodach i nie prze-  
mawiać się dewastacją  
ładnych wozów. Na  
pewno nie przesko-  
dzi to miłośnikom  
szybkiej jazdy przed  
siebie (byłe do celu).  
Prędkości też jakoś czasa-  
mi nie czuć w tej grze. Doci-

skasz pedał ga-  
zu, a tutaj nic. Wcale nie masz wrażenia,  
że to już tak szybko! Kontrolowanie  
ruchów pojazdu też jest specyficzne,  
ale daje sporo przyjemności. Trzeba się  
tylko do niego przyzwyczaić. Chodzi



W garażu można sobie dobrać różne  
kolory dla swojego pojazdu





Na początku nie masz może zbyt wielu możliwości wyboru...



...ale od czego są ukryte niespodzianki, które umilą ci każdy dzień jazdy?



Widziałeś gdzieś taki samochód? Majorka? Ibiza? Nie! To jest po prostu z RR5



Lepiej nie próbuj tego stylu jazdy na polskich ulicach. Możesz ze zdziwieniem stwierdzić, że zwykle samochody jakoś inaczej się zachowują niż w RR5. Oby szybko

bowiem o to, że samochody w grze zachowują się zupełnie inaczej, niż można by się po nich spodziewać w normalnym świecie. Chcesz w pełnym pędzie brać ostre zakręty? Nie ma sprawy. Musisz tylko trochę potrenować (i nie próbować tego na naszych drogach).

RIDGE RACER 5 koncentruje się na czymś innym. Przede wszystkim na estetyce wyścigów, ich oprawie i szybkiej jeździe. Na początku masz 6 samochodów do wyboru i kilka tras. Potem możesz odkryć dodatkowe krajobrazy i inne ciekawostki. To jedna z dużych zalet gry. Dzięki niej nie znudzisz się tak szybko, jak w czasie zwykłego kręcenia kółek. W końcu nie od dziś wiadomo, że wyzwania są bardzo ważne! Jednym z najbardziej interesujących jest oczywiście starcie z żywym przeciwnikiem, którego możesz spróbować, jako że w grę mogą bawić się dwie osoby (ekran jest wtedy oczywiście podzielony na połowy). Pamiętaj także o tym, że ścigać możesz się na trzech po-

Występowanie w grze może być przepustką do sławy

ziomach trudności. Może na samym początku warto zacząć od najłatwiejszego? Do wyboru masz również kilka różnych typów zabawy. Znajdziesz tutaj i Grand Prix (czyli właściwe wyścigi, w których możesz odkrywać nowe trasy i kolejne samochody), Duel (czyli pojedynek) i Time Attack (w którym zmierzasz się tylko z upływającym czasem i zawiłymi torami) oraz Free Run (czysta zabawa, czyli jazda bez żadnych ograniczeń i zobowiązań).

Do tego wiele elementów prezentuje się naprawdę całkiem ładnie. Kiedy mkniiesz drogą przez zamieszkaną okolicę, mijasz ładne wieżowce, a nad twoją głową przelatuje od czasu do czasu helikopter. Możesz też podziwiać urocze drzewka (taki szczegół, a cieszy). Zadbano również o efekty świetlne. (Chcesz wiedzieć, jakie? Zapraszamy do tunelu!) Czujesz się naprawdę jak Bardzo Bogaty Człowiek w pięknym samochodzie i we wspaniałym mieście. No i do tego przygrywa muzyčka



Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwulina



Takie numery zarezerwowane są tylko dla baaardzo doświadczonych kierowców. Jeśli jeszcze nie jesteś zbyt pewien swoich możliwości, lepiej wcześniej potrenuj

(coś w stylu modnego techno), która bardzo dobrze podnosi poziom adrenaliny w żyłach. Żyć, nie umierać.

Wadą jest jednak to, że masz wrażenie, że już wcześniej widziałeś coś podobnego. Gdzie? W poprzedniej grze z tej serii. Czyżby znowu okazało się, że dostajesz coś nowego, ale nie do końca (wystarczy popatrzeć na TEK-KEN TAG TOURNAMENT). Nowa konsola na pewno dodała do serii coś od siebie, chociaż czasami można mieć

wrażenie, że mogłoby być lepiej. W końcu, jak już powstał tak dobry sprzęt, to oczekuje się od niego większych popisów. A tutaj nie ma np. antialiasingu, czyli programu wygładzającego brzozy obiektów. No i efekt już nie jest tak rewelacyjny. Wszystko to na pewno zmniejsza przyjemność zabawy, ale jedno jest jasne. Jeżeli lubisz zręcznościowe wyścigi i jesteś szczęśliwym posiadaczem PS2, to powinieneś zaoszczędzić na RR5.





## Rajdowy megahit – tym razem odsłona trzecia. GP3 to gra, która nie powinna zawieść żadnego miłośnika wyścigów i motoryzacji

**Z** kontynuacjami gier komputerowych jest odwrotnie niż z filmami. Druga część kinowego hitu jest na ogół gorsza od pierwowzoru. Jeśli jednak chodzi o gry, to ich twórcy, póki co, bardzo się starają, żeby każda następna część była jeszcze lepsza, jeszcze ładniejsza, jeszcze bardziej grywalna. Tak w każdym razie jest z najnowszym GRAND PRIX. Można śmiało powiedzieć, że to prawdziwy majstersztyk w tej dziedzinie. Niesamowicie wysoki realizm pojazdów i samych wyścigów.

Świetni przeciwnicy i zachwycająca grafika – to wszystko sprawia, że GP3 z pewnością stanie się kolejnym hitem.

Realizm wyścigów i maszyn z pewnością wyróżnia tę grę spośród dziesiątków innych tytułów. Tym razem autorzy programu przeszli samych siebie. Uwzględnili takie rzeczy jak twardość i wysokość zawieszenia, rodzaj opon, zwiększanie i zmniejszanie wychylenia spojlerów, przyczepność pojazdu, skłonność do wpadania w poślizgi, nadsterowność, jednym słowem: wszystkie najważniejsze elementy samochodu rajdowego. Co ważne, jego poszczególne elementy nie są traktowane oddzielnie, ale jako część całości. A zmieniać można dosłownie

wszystko – wystarczy jednak jedna nierozważna decyzja, aby zaprzepaścić szanse na wygraną. Sam rajd też robi niezapomniane wrażenie. Graczom oddano do użytku 16 różnych torów. Zgodnie z zasadą trzymania się realizmu, i tu uwzględniono takie rzeczy jak warunki pogodowe, czyli podczas deszczu – poślizgi, podczas upału – awarie silnika. A żeby było jeszcze prawdziwiej, nie zapomniano o takich „drobiazgach” jak usterki zawieszenia, elektryki czy możliwość złapania gumi.

*W tej grze będziesz miał uczucie, że śmigasza po prawdziwych torach w prawdziwych wozach*



*Dla tej pięknej chwili warto się pomęczyć. Zwycięstwo zrekompen-*



*Kluczem do sukcesu jest nie tylko szybka jazda, ale też dobra taktyka. Trzeba bacznie obserwować przeciwników*



*Bardzo pomocne wskaźniki. Jak tylko coś zacznie szwankować, zjeżdżaj do boksu*



W grze znajdują się opcje: Szybki Start, czyli możliwość wzięcia udziału w pojedynczym rajdzie; Praktyka, czyli rzetelny trening; Mi-

strzostwo, czyli sezon, na który składa się 16 rajdów oraz opcja pozwalająca rozegrać jeden weekend zawodów. Nie mogło także zabraknąć opcji gry wieloosobowej. W GRAND PRIX 3 można grać, łącząc się przez Internet albo szeregowy kabel lub grać na jednym komputerze, zmieniając się po prostu za kierownicą.

Gra ta to ziszczenie marzeń miłośnika rajdów samochodowych. Oszałamiająca prędkość, świetni przeciwnicy i rewelacyjna grafika. Poziom trudności w GP3 jest naprawdę wysoki, ale dzięki temu większa jest również frajda i radość ze zwycięstwa... Kluczem do sukcesu jest tu jazda rozważna – baczne obserwowanie przeciwników, częste zaglądanie we wsteczne lusterko i odwiedzanie boksu. Autorom gry udało się stworzyć iluzję prawdziwego wyścigu – gracz ma wrażenie, że siedzi za kółkiem podczas wyścigu Formuły 1...



PC	PSX	N64	DC	PL
<b>GP3</b>				
Wyścigi w Wielkim Stylu				
99 zł	Hasbro / CD Projekt	1-8 graczy		
Min: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcelerator Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM				
Grafika: 5	Teksty: PL: 5	Frajda: 6		
<p>Realizm i świetna grafika, wszystko dopracowane w drobnych szczegółach</p> <p>Stopień komplikacji, który może zrazić mniej wprawnych kierowców i wymagania sprzętowe</p>				
GP3 powinno znaleźć się w kolekcji każdego miłośnika rajdów i samochodów. Ta część jest równie dobra jak poprzednie				



# Jak działa nagrywarka CD?

KNOW HOW

SPRZĘT

Nagrywarka płyt CD powoli staje się niezbędnym wyposażeniem każdego PC. Za stosunkowo niską cenę oferuje możliwość samodzielnego tworzenia płyt zawierających dowolne dane lub własną muzykę

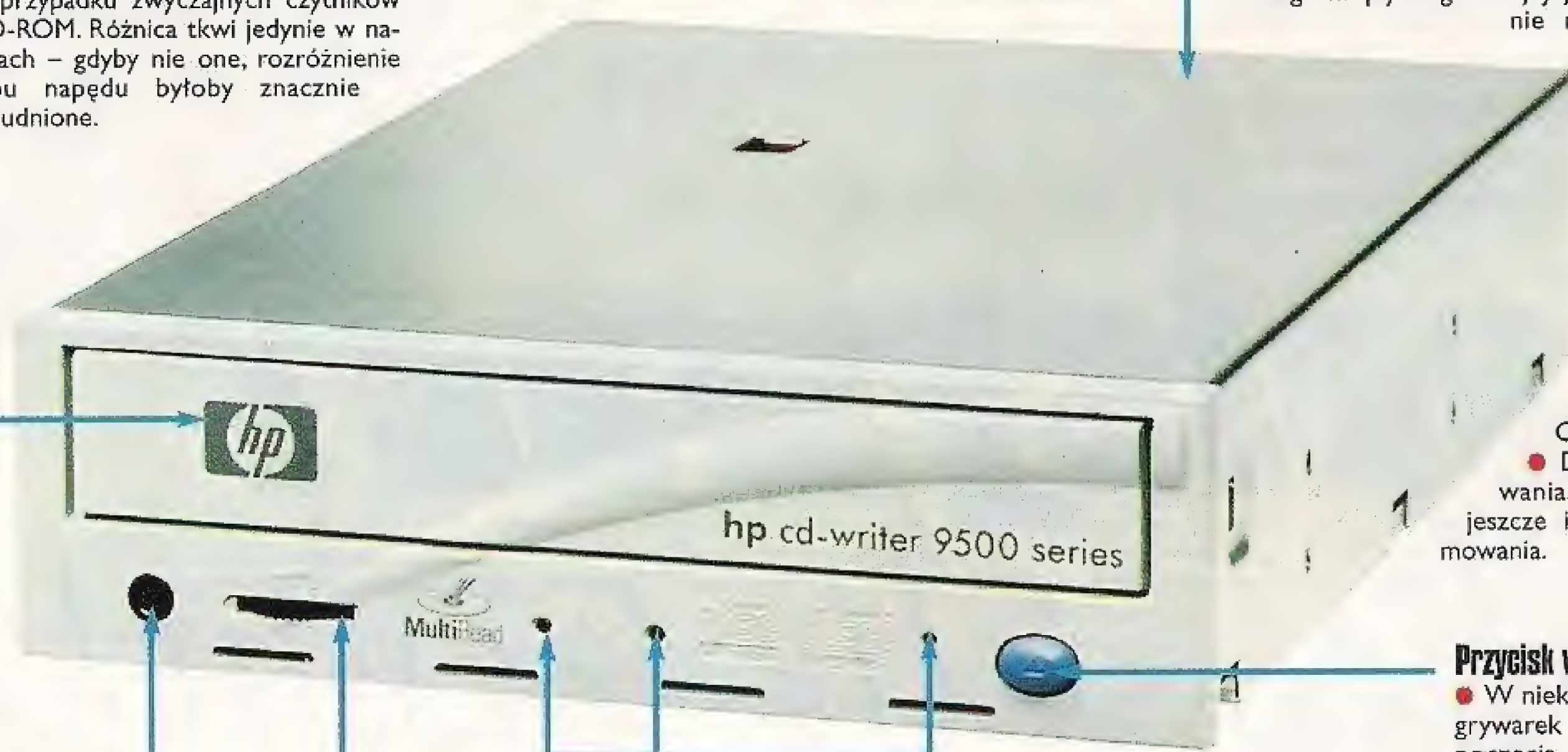
## Tacka na płytę CD

- Czystą płytkę przed jej wypaleniem (bądź odczytywany krążek) umieszcza się na tacce zupełnie tak samo, jak w przypadku zwyczajnych czytników CD-ROM. Różnica tkwi jedynie w napisach – gdyby nie one, rozróżnienie typu napędu byłoby znacznie utrudnione.



## Złącza kontrolera, audio i zasilania

- Nagrywarka, podobnie jak twardy dysk czy CD-ROM, zwykle korzysta z kontrolera umieszczonego na płycie głównej. Jej montaż praktycznie nie różni się od instalacji zwykłego CD.
- Taśmę IDE jednym końcem podłącza się do nagrywarki, drugim do złącz kontrolera. Po włączeniu komputera napęd powinien działać jako zwykły CD-ROM.
- Do zaczęcia nagrywania, konieczna jest jeszcze instalacja oprogramowania.



## Wyjście słuchawkowe

- Dzięki niemu będziesz mógł posłuchać muzyki z napędu bez potrzeby posiadania karty dźwiękowej, głośników i dodatkowego oprogramowania.

## Regulacja głośności

- Przydatna, jeśli słuchasz muzyki przez słuchawki podłączone bezpośrednio do napędu.

## Diody LED

- Świecące się diody informują o tym, co nagrywarka robi w danym momencie.
- W prostych modelach diody wskazują tylko odczyt lub zapis, w droższych informują o trybie pracy, prędkości zapisu oraz ewentualnych awariach.

## Przycisk wysuwający tackę

- W niektórych modelach nagrywarek służy także do rozpoczęcia odtwarzania płyty audio, przejścia do następnego utworu oraz zatrzymania odtwarzania...
- Jak napęd rozróżnia, o co ci chodzi? Tajemnica tkwi w... czasie przytrzymania guzika. Długie naciśnięcie może np. oznaczać wysuń, a krótsze obsługiwać funkcje muzyczne.

## INFO

### Przydatne dodatki

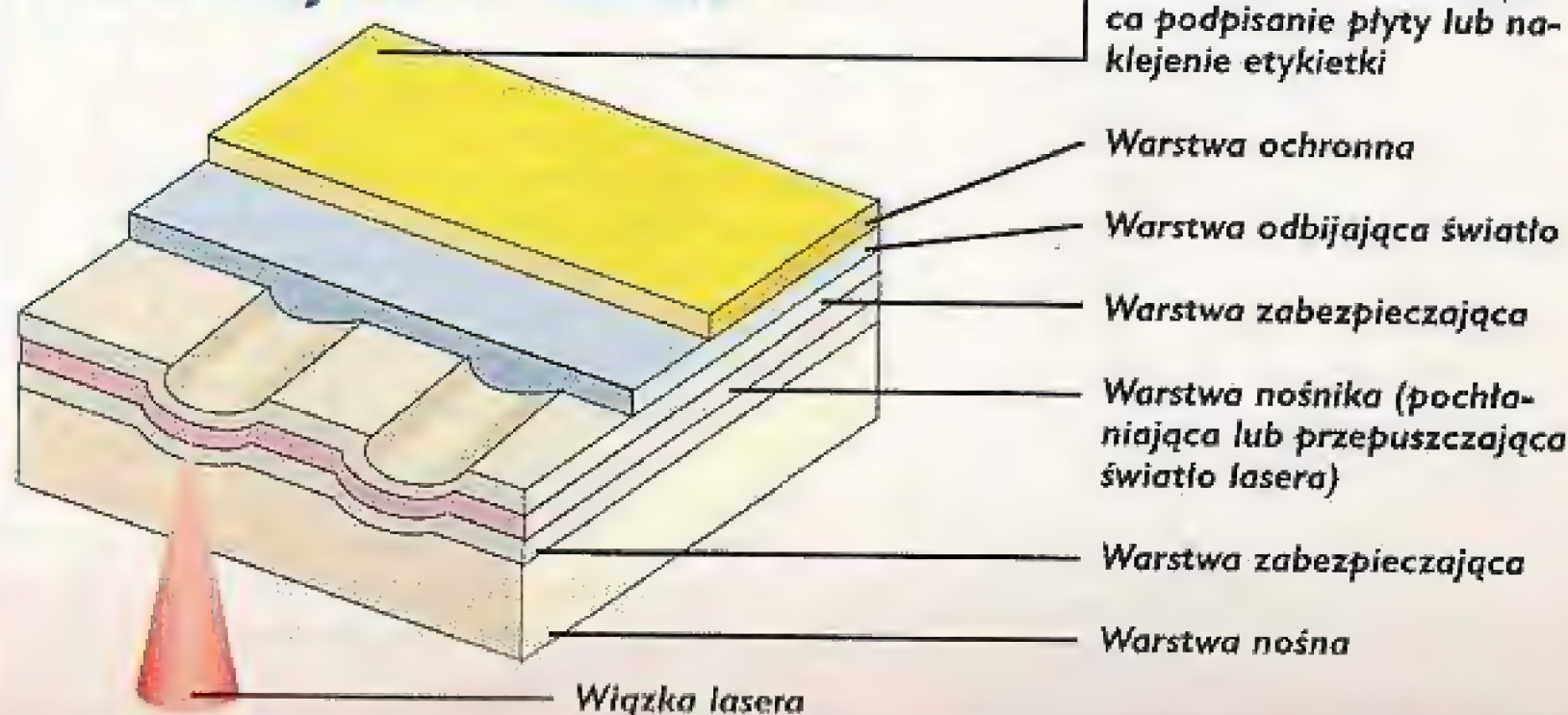
- Oprócz spotykanych najczęściej modeli wewnętrznych, nagrywarki występują także w droższych wersjach zewnętrznych.
- Umożliwia to np. wędrowkę z nagrywarką od komputera do komputera w celu archiwizacji danych pochodzących z kilku stanowisk. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby taką nagrywarkę zabrać do kolegi i wypalić mu płytę z jego kolekcją MP3. Zewnętrzne napędy do komunikacji najczęściej wykorzystują port SCSI, USB bądź najnowszy standard FireWire.
- Dane przekazywane do nagrania muszą napływać równomiernym strumieniem. Aby zapewnić ich ciągłość, napędy posiadają własną pamięć RAM, w której umieszcza się dane przed ich wypaleniem.
- Od wielkości pamięci urządzenia zależy czas, w którym nagrywarka będzie kontynuowała pracę, mimo że dane nie będą napływały. Zazwyczaj wynosi on kilka sekund, jeśli w tym czasie przepływ nie powróci do normy, płyta CD-R zostaje bezpowrotnie zniszczona!
- Nowsze napędy posiadają technologię Burn Proof, która zabezpiecza je przed opisaną powyżej sytuacją. Po prostu w momencie, kiedy dane chwilowo przestają płynąć do napędu, nagrywarka robi pauzę w nagrywaniu aż do otrzymania kolejnej porcji informacji. Na razie w technologii Burn Proof wyposażona została tylko część nagrywarek, ale niedługo można spodziewać się jej we wszystkich modelach.

## Na czym to nagrać? – Płyta CD-RW

Posiadacze nagrywarek mają do dyspozycji kilka rodzajów nośników, na których mogą nagrywać swoje dane. Najstarsze, ale nadal używane, są zwykłe płyty CD-R jednokrotnego zapisu. Są one bardzo tanie (ok. 3 zł) i mieszczą 650 lub 700 MB danych. Niestety, raz zapisanych plików

nie da się z nich już usunąć (chyba, że niszcząc krążek...). Bardziej praktyczne, ale i droższe (ok. 8 zł), okazują się płyty CD-RW (rewritable). Według producenta wytrzymują one tysiąc zapisów i kasowań zawartości. To, którego rodzaju płyt użyjesz, zależy od twoich potrzeb...

### PRZEKRÓJ PŁYTY CD-RW



Powierzchnia umożliwiająca podpisanie płyty lub naklejenie etykiety

Warstwa ochronna

Warstwa odbijająca światło

Warstwa zabezpieczająca

Warstwa nośnika (pochłaniająca lub przepuszczająca światło lasera)

Warstwa zabezpieczająca

Warstwa nośna

Wiązka lasera



Popularność nagrywarek wzrasta z roku na rok. Stosunkowo niska cena napędu oraz taniejące czyste płyty CD-R zachęcają coraz więcej osób. W końcu, kto by nie chciał zachować na płytce np. zdjęć z urlopu pod palmami

# Zapisywać? Tak... ale czym!?

## INFO

### Słowniczek

- ① Bufor (pamięć bufora) – podręczna pamięć nagrywarki, do której przesyłane są dane tuż przed umieszczeniem ich na krążku. Im więcej pamięci bufora, tym trudniej o błąd Buffer Underrun
- ② Burn Proof – technologia firmy Sanyo pozwalająca zlikwidować błąd Buffer Underrun poprzez powrót głowicy nagrywarki do miejsca, w którym przzerwano wypalanie
- ③ Buffer Underrun – opróżnienie bufora – najpowszechniejszy błąd przy nagrywaniu, wywołany chwilowym zatrzymaniem dopływu danych do napędu
- ④ CD-R – CD Recordable – czyli po prostu czysta płyta, którą można nagrać tylko jeden raz. Jej zwykła pojemność wynosi 650 lub 700MB, choć pojawiły się już płyty 810 MB.
- ⑤ CD-RW – CD ReWritable – czysta płyta wielokrotnego zapisu. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś skasował umieszczone na niej dane, a następnie nagrał nowe
- ⑥ IDE, SCSI – interfejsy, poprzez które nagrywarka może kontaktować się z komputerem
- ⑦ PIO-4, DMA – tryby pracy napędu korzystającego z interfejsu IDE. Tryb DMA jest o wiele szybszy od starszego PIO



**P**rzenoszenie danych pomiędzy komputerami staje się coraz trudniejsze. Pojemność dyskietki w dzisiejszych czasach stała się już śmieszna. Cóż bowiem przeciętny użytkownik kawiarni internetowej może przenieść do domu na 1,44 MB miejsca? Na szczęście ogromna popularność nagrywarek spowodowała, że za stosunkowo niewielkie pieniądze każdy może otrzymać własną płytkę z samodzielnie ułożonym zestawem programów. Pierwsze nagrywarki potrafiły jedynie nagrać jednorazową płytę CD-R. Od razu należało wypełnić całą płytkę, jeśli pozostawało jakiegokolwiek wolne miejsce, to po zakończeniu wypalania nie nadawało się już ono do użytku. Bardzo przydatne stały się pły-

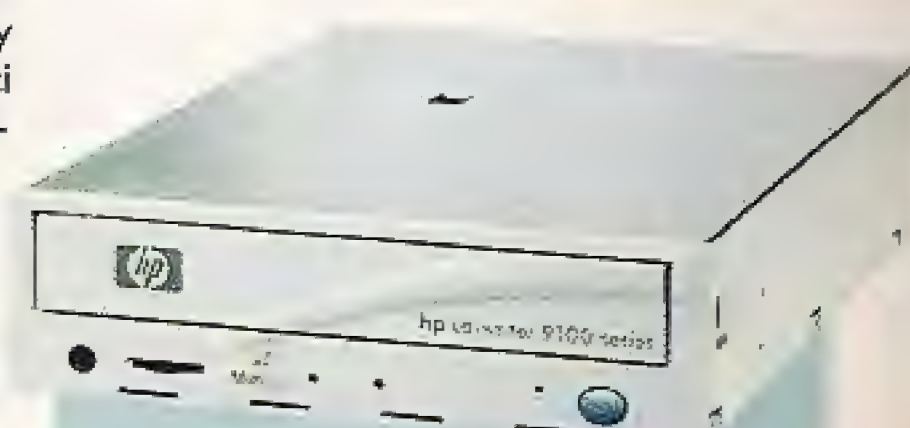
ty CD-RW umożliwiające nagrywanie i kasowanie zapisanych na nich informacji. Nowe nagrywarki pozwalają także nagrywać płytę w kilku sesjach. Jeśli za pierwszym razem nie uda ci się wypełnić płytki, będziesz mógł ją uzupełnić, np. przy kolejnej wizycie w kawiarni internetowej. Opcja ta przydaje się również przy umieszczaniu na płytce małych ilości danych, np. zdjęć, i dogrywaniu kolejnych, np. po wakacjach.

Obecnie praktycznie wszystkie dostępne na rynku nagrywarki potrafią zapisywać krążki jednorazowe (CD-R) ④, jak i wielokrotnego użytku (CD-RW) ⑤. Różne są natomiast prędkości, z jakimi nagrywarka potrafi zapisać danymi określony typ nośnika. Zazwyczaj jako najważniejszy

Nagrywarki robią wszyscy! Nawet firmy, które do niedawna nie produkowały napędów CD...

parametr nagrywarki podaje się właśnie kombinację dwóch prędkości zapisu i prędkości odczytu (dla zwykłych płyt CD). Nagrywarka opisana jako 8X / 4X / 24X nagrywa płyty CD-

R z ośmiokrotną prędkością, CD-RW z czterokrotną, potrafi także pracować jako CD-ROM 24X. Obecnie najszybsze nagrywarki mogą pracować w trybach 12X/10X/32X. Zależnie od typu, oferują też różne tryby wypalania płyt. Praktycznie wszystkie nowe modele potrafią nagrać całą płytę bądź pojedynczą ścież-



Wybierając nagrywarkę, warto zdecydować się na model prostszy, ale za to firmowy



## Nagrać dużo więcej, czyli DVD-RAM

Płyta CD, mimo stosunkowo dużej pojemności, z czasem zaczyna się kurczyć. Coraz więcej plików o większej objętości sprawia, że nawet 700 MB to mało miejsca. Rozwiązaniem tego problemu mogą być nagrywarki płyt DVD. Kilka gigabajtów na jednej płycie jak na razie wystarcza na bardzo wiele danych. Niestety, nagrywarki DVD są mało popularne. Potencjalnych klientów odstrasza wysoka cena płyt. Dodatkowo na rynku dostępnych jest kilka konkurencyjnych i niekompatybilnych względem siebie standardów nagrywania płyt DVD. Dodatkowo, nie wszystkie czytniki potrafią odczytać płytę DVD nagrany w nagrywarkę. Prawdopodobnie w przyszłości nagrywarki DVD zastąpią te stosowane obecnie, ale, jak na razie, są poza zasięgiem przeciętnego komputerowca.

## Kombajn CD-RW i DVD w jednym

Coraz częściej, zamiast czytników CD-ROM, w domowych komputerach pojawiają się czytniki DVD. Korzyść z ich posiadania jest ogromna: oprócz odczytywania wielu danych umożliwiają one oglądanie filmów w standardzie Video DVD. Dodatkowo zakup nagrywarki powoduje, że w obudowie zaczyna robić się tłoczno. Standardowy kontroler potrafi obsługiwać jedynie cztery urządzenia IDE. Po podłączeniu twardego dysku, nagrywarki i DVD pozostaje tylko jedno wolne miejsce, a jeśli masz dwa twarde dyski to, niestety, aby dodać jeszcze jedno urządzenie (takie jak np. stację dysków ZIP), będziesz musiał kupić dodatkowy kontroler. Rozwiązaniem problemu jest kombajn łączący w sobie napęd DVD i nagrywarkę. W jednej obudowie, zajmującej znacznie mniej miejsca, otrzymujesz praktycznie dwa napędy. Szkoda tylko, że takie urządzenia nie są równie atrakcyjne cenowo. Czekaj cię bowiem podobny wydatek jak przy wybraniu dwóch oddzielnych urządzeń.

## CD-RW Drive

12x/10x/32x ATAPI/IDE

Część urządzeń sprzedawana jest bez niezbędnego oprogramowania lub kabli połączeniowych. Dlatego lepiej wybierać sprzęt dobrych firm

kę (odpowiednio tryby Disk At Once i Track At Once), jak i wypełniać płytkę pakietowo (Multi Session). Tylko niektóre modele mogą jednak wykonywać dokładne lustrzane kopie płyt (tryb DAO-RAW). Najnowsze nagrywarki pracują w technologii Burn Proof ②, praktycznie wykluczając ryzyko nieudanego zapisu. Kupując urządzenie, należy zwrócić uwagę

na właściwy interfejs. Większość nagrywarek pracuje z kontrolerem IDE ⑥, w sklepach jednak dostępne są także modele SCSI ⑥. Przy porównywaniu cen modeli różnych firm zwróć szczególną uwagę na wyposażenie. Niektórzy producenci nie dodają do nagrywarek oprogramowania, czeka cię więc dodatkowy wydatek (ok. 60 zł). Podobnie wygląda sytuacja z kabelkami (taśmą i przewodem do karty dźwiękowej) i czystymi płytkami (w wersjach pudełkowych znajduje się kilka CD-R i CD-RW). Dlatego warto sprawdzić, który producent oferuje lepsze wyposażenie.

Przed posiadaczem nagrywarki otworem stoi także świat płyt dźwiękowych. Praktycznie każda nagrywarka potrafi tworzyć składanki z pojedynczych utworów. Jeśli więc TWOJA kolekcja płyt CD składa się z ogromnej liczby kompaktów, będziesz mógł stworzyć płytę swoich marzeń, zawierającą tylko same hity. Na płycie możesz umieścić też pliki MP3, zgrywając własną kolekcję – na jednym CD-R zmieści się wiele płyt w formacie MP3. Przydatna jest także możliwość tworzenia płyt kombi-

wanych, zawierających utwory audio i dane komputerowe. Mogą to być np. teksty, zdjęcia czy teledyski zespołu oraz same utwory. Dzięki nagrywarkę możesz też pobawić się w amatorski mastering. Jeśli masz kolekcję płyt gramofonowych, możesz przegrać ją na kompakt. Wystarczy podłączyć wyjście wzmacniacza do wejścia karty muzycznej. Dzięki dodatkowym programom do obróbki dźwięku można wtedy wyeliminować szumy i poprawić jakość nagrania.

Możliwość tworzenia własnych płyt CD zrewolucjonizowała rynek. Każdy posiadacz nagrywarki może tworzyć własne płyty audio, układać zestaw programów na płycie lub zeskanować zdjęcia z rodzinnego albumu i umieścić je na tym nośniku. Nie pozostaje więc nic innego, jak cierpliwie czekać na takie obniżki cen sprzętu, by nagrywarka stała się standardowym wyposażeniem każdego komputera.

A na razie, szykując się do zakupów, nie spiesz się, tylko porównaj wszystkie oferty dostępne na rynku. Zastanów się też, czy czasem nie jest dla ciebie ważniejsza szybkość odczytu danych niż zapisu (często nagrywarka zastępuje dotychczasowy napęd CD-ROM).

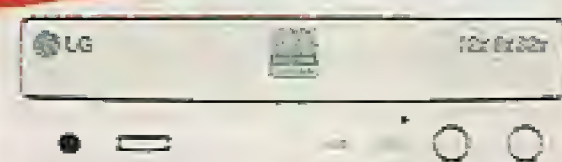


Jedna z nagrywarek Creative przypomina coraz popularniejsze, przenośne odtwarzacze CD audio...

## Supermarket CLICKA!

### LG CED 8080 B

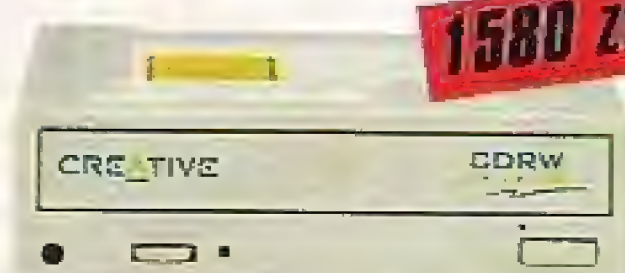
940 zł\*



**Szybkość zapisu:**  
CD - R max. 8x  
CD - RW max. 4x  
**Szybkość odczytu:**  
CD - ROM max. 32x  
**Pojemność bufora:** 2 MB  
**Interfejs:** EIDE/ATAPI  
**Obsługiwane tryby zapisu:**  
Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable or Fixed Packet Write  
**Obsługiwane formaty:**  
CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Mixed Mode, CD-Extra, El Torito, Multi-session  
**Sposób montażu:** Poziomy / Pionowy

### Creative

1580 zł\*



**Szybkość zapisu:**  
CD - R max. 12x  
CD - RW max. 10x  
**Szybkość odczytu:**  
CD - ROM max. 32x  
**Pojemność bufora:** 2 MB  
**Interfejs:** EIDE/ATAPI  
**Obsługiwane tryby zapisu:**  
Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable or Fixed Packet Write  
**Obsługiwane formaty:**  
CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Mixed Mode, Photo CD, Video CD, Multi-session, CD-Extra  
**Sposób montażu:** Poziomy

### Ricoh MP 7120A-DP

1240 zł\*



**Szybkość zapisu:**  
CD - R max. 12x  
CD - RW max. 10x  
**Szybkość odczytu:**  
CD - ROM max. 32x  
**Pojemność bufora:** 4 MB  
**Interfejs:** EIDE/ATAPI  
**Obsługiwane tryby zapisu:**  
Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable or Fixed Packet Write  
**Obsługiwane formaty:**  
CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD Extra, CD-I, Mixed Mode, Video CD, Photo CD, Bootable CD, Multi-session, CD-Extra  
**Sposób montażu:** Poziomy / Pionowy

## Odrobina chemii, czyli jak to działa

Pojedynczy krążek CD-R składa się z czterech warstw. Na przezroczystym krążku z poliwęglanu, pełniącym rolę nośnika, umieszcza się trzy pozostałe warstwy. Pierwsza jest warstwa barwnika, za którą znajduje się srebrna bądź złota warstwa odbijająca. W procesie wypalania laser roztopia warstwę barwnika, odsłaniając w odpowiedni sposób warstwę odbijającą. Na wierzchu płyty znajduje się czwarta warstwa ochronna, pełniąca również rolę etykiety. Odrobinę inaczej wygląda sytuacja w przypadku płyt wielokrotnego użytku CD-RW. Tutaj, zamiast warstwy barwnika, stosuje się specjalną substancję, która pod wpływem lasera potrafi zmieniać właściwości fizyczne – w zależności od potrzeb pochłania bądź przepuszcza promienie lasera. Przy kolejnym nagraniu warstwa znów może zmienić swój stan. Dzięki temu można wielokrotnie nagrywać i kasować umieszczone na niej dane.

TIPSY





Domowe monitory posiadają przekątną około siedemnastu cali. Jest to całkiem sporo w porównaniu z czternastoma calami, które były standardem kilka lat temu. Lecz czasami nawet tak duży ekran nie wystarcza. Potrzeba czegoś większego, dużo większego

## INFO

### Jak najjaśniej...

Oprócz rozdzielczości, bardzo ważną cechą projektorów jest wydajność świetlna. Mierzy się ją w jednostkach zwanych ANSI. Im mocniejsza lampa w projektorze i im większa przepuszczalność paneli LCD, tym więcej jednostek ANSI. Minimum dla obrazu o szerokości jednego metra to 100 jednostek, ale dla większych to już nie wystarcza. Drogie, ale dobre są wyświetlacze pozwalające na osiągnięcie 400 do 800 jednostek. To zupełnie wystarcza do wyświetlenia dobrego obrazu o szerokości trzech metrów.

# GIGA OBRAZ Z PROJEKTORA

**G**ry komputerowe są prawdziwą uczuciem dla oczu. Wszystkie nowoczesne karty graficzne i dopalacze 3D powodują, że naprawdę miło popatrzyć na ekran. Gdyby tylko był on większy, np. taki jak w kinie. No dobrze, trochę mniejszy, ale tylko trochę. Oczywiście można sobie kupić większy monitor, ale to droga inwestycja, no i zajmuje on sporo miejsca. Jeśli komuś nie jest niezbędny do pracy, to lepiej poszukać innego rozwiązania. Można przecież zakupić projektor, dzięki któremu obraz będzie widoczny na ścianie pokoju lub na specjalnym, rozwijanym ekranie. Rozwijany ekran jest o tyle lepszy, że został specjalnie przystosowany do takich zadań. Ściana może być chropowata, mieć jakieś drobne dziury lub zabrudzenia, a to wpływa niekorzystnie na jakość obrazu.

Szerokość wyświetlanego przez projektor obrazu wynosi od jednego metra wzwyż (chyba że ktoś przystawi sprzęt bardzo blisko ściany, ale to nie jest najlepszy pomysł). Większość projektorów pozwala na uzyskanie obrazu o szerokości od dwóch do trzech metrów. Jest to kilkakrotnie więcej niż w zwykłym monitorze. Niestety, wszystko, co dobre, ma gdzieś ukryty haczyk i ta sytuacja nie stanowi wyjątku. Żeby uzyskać taki duży obraz, trzeba mieć miejsce. Po pierwsze, albo rozkładany ekran o odpowiedniej wielkości, albo wystarczająco dużą ścianę, przy której nie ma mebli. Po drugie, im mniejsza odległość projektora od ściany (lub ekranu), tym mniejszy obraz. Trzeba więc postawić projektor w odległości kilku metrów od ściany, a przestrzeń pomiędzy nimi nie

może być zajęta. Po prostu żaden przedmiot nie może przeszkadzać promieniom światła rzucanego przez projektor. Ta odległość powinna wynosić przynajmniej jeden metr, choć tak naprawdę dopiero przy dwóch można otrzymać w miarę wyraźny i wystarczająco duży obraz.

Większość nowoczesnych projektorów nie musi pracować w absolutnej ciemności, tym niemniej najlepsze efekty uzyskasz, zasłaniając okna grubą zasłoną (albo używając żaluzji). Jeśli jednak przyjdzie ci ochota na zabawę np. w środku słonecznego dnia, gdy światło pada wprost na twój „ekran”, liczyć się z tym, że możesz niewiele zobaczyć. W takiej sytuacji warto mieć dom z... przestronną piwnicą i stworzyć tam jaskinię gier.



## Używane projektory



Na aukcjach internetowych można znaleźć używane projektory o wiele tańsze niż te ze sklepu. Zachowaj jednak ostrożność i nie daj się zwieść pozorom. Kupowanie sprzętu, którego się nigdy nie widziało, może być ryzykowne.

Projektor komputerowy to droga inwestycja. Ceny takich urządzeń w sklepach mogą przyprawić o zawrót głowy. Czasami można kupić używany projektor nawet za połowę ceny nowego! Jak to z kupowaniem używanych rzeczy bywa, zalecana jest ostrożność. Kiedy chce się kupić coś używanego, najlepiej jest pójść z kimś, kto się na tym zna. Jeśli chodzi o projektory, nie jest ważne, ile mają lat, ale jak bardzo są zużyte. Starsze urządzenie może być lepsze, jeśli było np. rzadziej używane albo obchodzono się z nim ostrożnie. Podstawowym pytaniem, które należy bezwzględnie zadać, jest pytanie o stan lampy. Podczas kupowania „na żywo” zawsze można się takiemu projektorowi przyjrzeć dokładniej i sprawdzić, jak działa. Podczas zakupów na aukcjach internetowych istnieje pewne ryzyko, bo nie widzi się przedmiotu, za który się płaci.

## Jaki projektor wybrać?

Obecnie istnieją trzy rodzaje projektorów. Różnice pomiędzy nimi dla niektórych nie mają większego znaczenia, ale dla innych mogą być całkiem istotne.

### ■ Projektory rurowe

Znane już od lat siedemdziesiątych urządzenia, które dość łatwo rozpoznać. Posiadają bowiem trzy osobne soczewki, po jednej dla każdego z trzech podstawowych kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego (Red, Green, Blue – RGB). Tworzone przez nie obrazy mają dobry kontrast, ładne kolory i wysoką jakość. Do tego same urządzenia są dość wytrzymałe i potrafią działać stosunkowo długo. Ich wady to: spory ciężar i wymiary oraz przede wszystkim skomplikowana obsługa. Za każdym razem muszą być dostosowywane do warunków panujących w pokoju. Jakkolwiek zmiana, np. poruszenie projektora, może wymusić nowe strojenie obrazu. Czasami uzyskanie dobrej jakości jest dość trudne, szczególnie dla początkujących.

### ■ Projektory LCD

O wiele prostsze w obsłudze są projektory LCD. Można je śmiało przedstawiać i dostrojenie obrazu nie stanowi większego problemu. Ponad-



Dzięki specjalnej przejściówce można podłączyć konsole do projektora w sposób zapewniający lepszą jakość niż przy normalnym połączeniu.

to potrafią one wyświetlić całkiem dobry obraz, nawet w nie do końca zaćmionych pomieszczeniach. Niestety, tańsze urządzenia tego typu posiadają niewielką rozdzielczość. Są one w stanie tworzyć obraz taki jak karty SVGA, czyli o rozdzielczości 1024 na 768 pikseli, tylko większy. Przy grach komputerowych może to trochę przeszkadzać, bo tak duży obraz powinien składać się z większej ilości punktów. Ale odtwarzanie w ten sposób filmów (które zazwyczaj ogląda się z trochę większej odległości) daje całkiem porządne wyniki. Nieco irytować może też wentylacja w takich projektorach. Tańsze modele są po prostu dość głośne i szum wentylatora może zagłuszać odgłosy gry albo dialogi aktorów w oglądanym filmie. Z droższymi nie ma tego problemu, ale zakup takiego projektora to i tak spory wydatek.

### ■ Projektory DLP

Skrót DLP oznacza Digital Light Processing. Te urządzenia nie są jeszcze powszechnie dostępne. Mają one niewielkie wymiary, wagę, i gwarantują

ostry obraz. Niestety – są bardzo drogie. Aby kupić taki projektor, dobrze byłoby mieć sponsora albo wygrać główną nagrodę w Lotto. Takie urządzenia spotkać możesz np. podczas szkoleń organizowanych przez wielkie firmy.

## Podłączenie

Aby wyświetlacz mógł spełnić swoje zadanie, trzeba go podłączyć do komputera. Tutaj pojawia się problem. Komputery i konsole posiadają różne wyjścia, a dobry projektor powinien dać się podłączyć do każdego urządzenia. Większość projektorów LCD posiada wejście RGB, takie samo, jakim podłączasz do komputera monitor. Oprócz tego prawie każdy ma również wejście S-Video, którym można go połączyć z lepszej klasy odtwarzaczami wideo i DVD. Często można również spotkać tzw. wejścia Cinch, które są spotykane w innych urządzeniach (np. magnetowidach), choć podłączenie w ten sposób spowoduje pewien spadek jakości obrazu. Pewien problem może wystąpić z konsolami posiadającymi wejście Euro – możesz potrzebować specjalnej przejściówki. Jeśli chcesz wyświetlać obraz z komputera, projektor musi mieć wyjście RGB – dzięki temu łatwo będzie go podłączyć, a przy tym zagwarantuje odpowiednią jakość.

Dobry projektor powinien móc wyświetlać obrazy o rozdzielczości przynajmniej 800 x 600. Powinien mieć jak najwięcej wejść sygnału we wszystkich standardach. I najważniejsze, powinien być w miarę tani. Niestety, nawet najprostszy projektor kosztuje ogromne pieniądze – dużo więcej, niż twój komputer czy nawet dobrej klasy monitor siedemnastocalowy.

## Wejścia

Każdy projektor musi być jakoś podłączony do urządzenia produkującego obraz, aby mógł go wyświetlić. Takie połączenie może zostać zrealizowane na kilka różnych sposobów. Najpopularniejsze są następujące wejścia:

### Cinch



Poprzez wejścia Cinch projektor można podłączyć niemalże do każdej konsoli lub wideo. Jakość obrazu nie jest wtedy najwyższa, więc najlepiej zignorować to wejście i używać innych.

### S-Video



Zapewnia całkiem przyzwoitą jakość obrazu. Przy pomocy specjalnego kabla można go użyć do podłączenia konsol zarówno Sega, Sony, jak i Nintendo. Również urządzenia VHS i DVD można połączyć poprzez to wejście. Jedno z najprostszych rozwiązań.

### RGB



Wejście RGB to chyba najlepsze rozwiązanie, jeśli chodzi o komputery. Zapewnia dobry obraz, ale należy pamiętać, że nie każdy projektor potrafi obsłużyć taką wysoką rozdzielczość, jakie obecnie są ustawiane w komputerach. Może się okazać, że 1280 x 1024 pikseli to za dużo i trzeba ją będzie zmniejszyć.

## Do wyboru, do koloru

9150 zł



**Najtańszy, choć drogi...**  
**SHARP XV-C20E**

Jeden z tańszych wyświetlaczy, co jest jego główną zaletą. Posiada niewielką wydajność świetlną oraz rozdzielczość. Do tego waży 4,5 kg czyli całkiem sporo. Nadaje się w zasadzie tylko do niewielkich pokoi. Nie jest w stanie obsłużyć grafiki wysokiej rozdzielczości. Najlepiej podłączyć go przez wejście S-Video.

Technologia	LCD
Rozdzielczość	500 linii TV
Przekątna obrazu	0,51 - 3,8 m
Standardy video	PAL, SECAM, NTSC
Wejścia	Video, S-Video
Wymiary [mm]	125x310x317



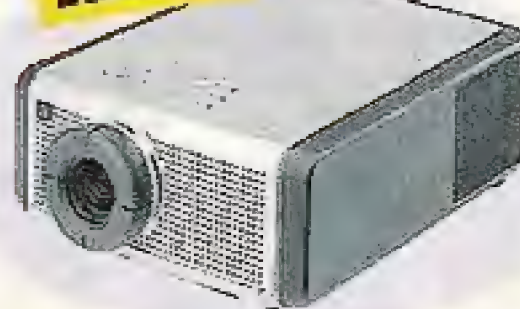
13290 zł

**Jakość i rozsądna cena**  
**Sony VPL-CS-1**

Kształtny i ważący ok. 3 kg projektor Sony oferuje niezły obraz za rozsądną cenę. Potrafi spokojnie wyświetlić obraz o szerokości dwóch metrów. Oprócz wejścia S-Video, posiada też RGB, co pozwala bez większych problemów podłączyć go do komputera. Co więcej, wyposażony został w złącze USB, więc jego obsługa nie powinna sprawiać kłopotów.

Technologia	LCD
Rozdzielczość	500 linii TV
Przekątna obrazu	1 - 3,8 m
Standardy video	PAL, SECAM, NTSC
Wejścia	S-Video, RGB
Wymiary [mm]	277x70x214

29950 zł



**Dla bogatych...**  
**Philips Hopper XG20**

Waży 5kg i jest bardzo drogi – oto jego wady. A zalety? Cóż, potrafi wyświetlać grafikę o rozdzielczości 1024 x 768 pikseli. Jest w stanie osiągnąć 1000 jednostek ANSI. Posiada złącza RGB oraz S-Video. Profesjonalista nie powstydziliby się takiego sprzętu, ale dla amatorów to poważne uszczerpienie finansów.

Technologia	LCD
Rozdzielczość	500 linii TV
Przekątna obrazu	1 - 6,4 m
Standardy video	PAL, SECAM, NTSC
Wejścia	Video, Cinch, S-Video, USB
Wymiary [mm]	254x315x109



**Odtwarzacze MP3  
mają niewystarczającą  
pojemność, a walkman  
to już przeżytek.  
Lepiej wypróbuj nowy  
wynalazek – Jukebox!**

# Muzyka pod ręką



**F**ormat MP3 zdobył już ogromną popularność, szczególnie wśród użytkowników Internetu, ale na razie przenośne odtwarzacze MP3 zawrotnej kariery nie zrobiły. Wpływa na to ich dość wysoka cena oraz mała pojemność. Godzina słuchania to stanowczo za mało, a dodatkowe karty pamięci są kosztowne. Za to nowa generacja przenośnych urządzeń do odtwarzania muzyki, tzw. jukebox, w pełni rozwiązuje ten problem. Dzięki wyposażeniu ich w dysk twardy o pojemności kilku GB możesz bez trudu zapisać w nich kilkadziesiąt (nawet 150) płyt CD!

## Zwiastun rewolucji

Creative Digital Audio Player Jukebox przypomina na pierwszy rzut oka przenośny odtwarzacz płyt CD. Podobieństwo ogranicza się jednak do wymiarów i wagi. D.A.P Jukebox nie można nawet otworzyć, gdyż wszystkie dane przechowywane są na 6GB dysku twardym.

Urządzenie posiada złącze USB, uaktualnienie zbioru utworów zapisanych na dysku nie sprawia więc większych kłopotów, choć skopiowanie ponad 5GB zajmuje trochę czasu. Dzięki możliwości sortowania piosenek według tytułów albumów, wykonawców lub gatunków, odnalezienie konkretnego utworu jest bardzo proste. Udogodnieniem niezwykle ułatwiającym, a właściwie umożliwiającym sensowne korzystanie z D.A.P Jukebox jest tworzenie list piosenek do odegrania. Dzięki temu nie musisz za każdym razem wybierać, którego utworu chcesz teraz posłuchać – układasz listę i na kilka godzin „zapominasz” o całym urządzeniu.

## Zastosowań moc

Oprócz gniazda słuchawkowego, D.A.P Jukebox posiada również dwa wyjścia głośnikowe, może więc pełnić funkcję miniwieży. Za takim wykorzystaniem tego urządzenia przemawia również wbudowany system EAX z kilkoma predefiniowanymi ustawieniami dźwięku oraz equalizerem. Z kolei wejście mikrofonowe pozwala na wykorzystanie D.A.P jako cyfrowego dyktafonu umożliwiającego nagranie nawet najdłuższego wywiadu.

Bardzo dużą zaletą produktu firmy Creative jest możliwość uaktualniania oprogramowania ste-

rującego pracą urządzenia. Dzięki temu możliwe będzie łatwe usunięcie ewentualnych błędów lub niedopatrzeń w oprogramowaniu oraz dodanie nowych funkcji, w pełni wykorzystujących możliwości D.A.P Jukebox, takich jak np. port podczerwieni.

## Przenośny inaczej

Nieoczekiwanie pewien problem sprawia wykorzystanie D.A.P Jukebox jako urządzenia przenośnego. Nie posiada ono żadnych zaczepów, a skórzane etui można jedynie nosić w ręku. W tej sytuacji trzeba się

ratować schowaniem odtwarzacza do kieszeni (musi być duża) lub plecaka. Z drugiej strony możliwe jest zablokowanie klawiatury specjalnym przełącznikiem, co zapobiega przypadkowym zmianom piosenek lub ustawień.

D.A.P Jukebox jest niezwykle przydatnym urządzeniem, które może pełnić przeróżne funkcje – od zwykłego odtwarzacza MP3, przez cyfrowy dyktafon, do miniwieży. Proste w obsłudze oprogramowanie ułatwia korzystanie z jego zalet, a zgodnie z obietnicami firmy Creative Labs, w przyszłości będzie go również można używać jako gigantycznej dyskietki!

*D.A.P Jukebox ma tylko jedną większą wadę, ale za to dość poważną – będzie kosztował około 2700 zł*



## Co tu się wciska i po co?

Obsługa D.A.P Jukebox jest niezwykle prosta i intuicyjna. Stworzenie listy utworów do odegrania zajmuje tylko kilka chwil!

Dość duży wyświetlacz ułatwia wybór utworów

Korzystanie z płytoteki jest niezwykle proste

System EAX wprowadza nową jakość dźwięku

Oprócz standardowych funkcji, PLAY i STOP służą do włączania (wyłączania) D.A.P

D.A.P posiada dwa wyjścia głośnikowe oraz USB

Port podczerwieni – na razie nieużywany, ale w przyszłości...

Wejście słuchawkowe i regulator głośności

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać Creative Labs D.A.P Jukebox! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18.1.2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Zawartość ilu płyt CD zmieści się w D.A.P Jukebox?

Muzyki możesz słuchać przez słuchawki lub zestaw czterech głośników





# Granie przez komórkę

POŁĄCZENIA

**Do czego służy telefon? Głupie pytanie. Podobnie jak komputer, telefon służy do grania. Oczywiście można go używać do rozmawiania, ale jest to cel poboczny. Najważniejsze są gry!**

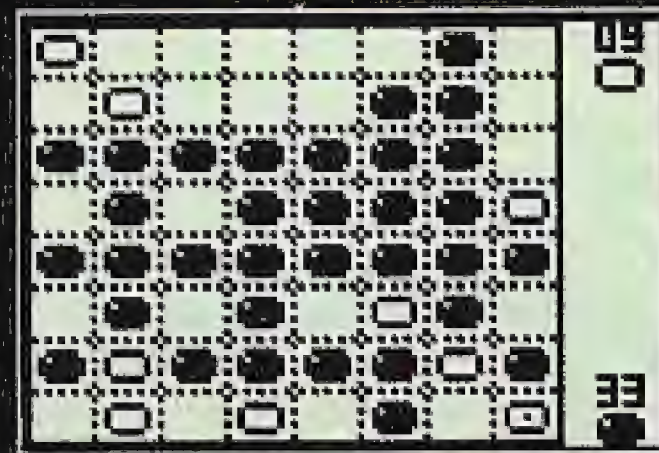
**N**owoczesne komórki mogą naprawdę ułatwić życie. Nie dość, że pozwalają dzwonić i odbierać rozmowy podczas spaceru z psem, to często mają inne przydatne funkcje. Dzięki niektórym modelom możesz się także nieźle bawić! Gry jako pierwsza do swoich telefonów wprowadziła Nokia, ale Motorola i Siemens również starają się wykorzystać ten pomysł. Gierki umieszczane w telefonach nie mogą być zbyt skomplikowane, głównie ze względu na prosty wyświetlacz. Taką zabawą jest popularny Snake, ale można też spotkać znanego z Windows Sopera. Aby dowiedzieć się więcej o grach umieszczanych w telefonach Nokii, wystarczy wejść na stronę internetową [www.nokia.com/games](http://www.nokia.com/games). Pozostałe firmy wolą natomiast korzystać z WAP, co pozwala na zabawę w Sieci.

WAP umożliwia otwieranie specjalnie napisanych stron internetowych. Ich możliwości graficzne są mocno ograniczone – zaledwie dwa kolory i tekst. Ale to wystarcza do stworzenia prostej grafiki, a więc również gier. Łączenie się z Internetem pozwala natomiast na zabawę w kilka osób. Ponadto gry takie nie stawiają telefonom dużych wymagań i powinny chodzić płynnie. Wadą jest koszt, gdyż każda minuta gry to minuta połączenia. Trzeba więc za nią słono zapłacić.

Gry online dla telefonów komórkowych mają przed sobą

świetlaną przyszłość. Zajmują się nimi firmy i osoby, które na rynku gier komputerowych mają sporo do powiedzenia. Activision na zlecenie Nokii pracuje nad przeniesieniem na komórki kilku przygodówek, m.in. ZORK oraz PLANETFALL. Sama Nokia powołała zespół, który również będzie się zajmował tworzeniem gier. Na razie w kilku miejscach w Internecie można już znaleźć gry WAP. Na przykład na [www.gameislive.com](http://www.gameislive.com). Są to proste programy

## GRY BEZ WAP



W prawie każdym nowym telefonie Nokii dostępna jest jakaś gra. Może to być np. zabawa Opposite

## SZACHY



Gra składa się z dwóch części. Gorna przedstawia fragment szachownicy i może być przesuwana. W dolnej trzeba wpisywać, jaki ruch należy wykonać. Ludzie z Nokii pracują nad tym, aby gra mogła wykorzystywać WAP do zabawy dla dwóch graczy

logiczne oraz przygodowe; niektóre dają możliwość zabawy w kilka osób.

Gry jeszcze się na dobre nie zadomowili w komórkach, a niektórzy już myślą o kolejnym kroku. Motorola wraz z firmą Sega pracuje nad grami następnej generacji. Telefony, które będą mogły ich używać, noszą nazwę Java2ME. Będą one posiadały szybszy procesor i większą rozdzielczość ekranu. W czterech spośród tych nowych gier pojawi się sławny Sonic. Nowe gry będą dostępne jedynie na telefonach Motoroli, które pojawiają się

## W SIECI

### Black Jack

Banker:



Options

### Tic-tac-toe!

O \_ X  
X O X  
X O O

Options

Osoby, które lubią klasyczne gry takie jak Black Jack czy Kołko i Krzyżyk (Tic-Tac-Toe), powinny odwiedzić stronę [www.wirelessgames.com](http://www.wirelessgames.com). Tam można znaleźć wymienione tytuły i kilka innych, ciekawych propozycji

w przyszłości. Kiedy? Tego nikt na razie nie potrafi powiedzieć. Na pewno jeszcze nie teraz.

Mamy też dobrą wiadomość dla miłośników RPG: trwają prace nad taką właśnie grą WAP. Nazywa się SORCERY, a jednym z jej twórców jest podobno Steve Jackson. Więcej informacji znaleźć można na stronie [www.wirelessgames.com](http://www.wirelessgames.com). Wszystkim posiadaczom komórek i pojemnego skarbca życzymy udanej zabawy.

## Granie na ekranie komórki

Gry w komórkach nie są rewelacyjne, ale zawsze pomogą ci wygrać z nudą np. w czasie długiej podróży pociągiem

### Monsters!

W tej grze zadanie jest proste. Trzeba wydostać się z labiryntu, uważając przy tym na czające się wszędzie potwory. Za każde piętnaście kroków otrzymuje się punkt, a za ucieczkę z labiryntu dwadzieścia.

### Combat

Dwóch przeciwników wychodzi na matę, ale zejść z niej może tylko jeden. Gracz ma do wyboru trzy ciosy ofensywne i trzy rodzaje obrony. Po pokonaniu wroga współczynniki ulegają zwiększeniu.

### Sub Hunters

Prosta gra strategiczna dla dwóch graczy. Rozstawiają oni swoje okręty na planszy (po dwie łodzie podwodne i dwa krążowniki), a następnie starają się zniszczyć flotę nieprzyjaciela. Rozgrywka może trwać nawet kilka godzin.



Options

## INFO

### NAJWAŻNIEJSZE ADRESY WAP

#### Adres:

195.170.130.28/subhunter/splash.wml

wap.wapscallion.net/

gameislive.com

[www.wirelessgames.com/index.wml](http://www.wirelessgames.com/index.wml)

wap.uptsoft.com

wap.iobox.com

[www.wapgames.nl/games.wml](http://www.wapgames.nl/games.wml)

#### Dostępne gry:

Sub Hunter

Monsters!, Battleship, Reversi, Pontoon, Klondike

Yazimi, Black Jack, Tic-Tac-Toe, Combat, Circle Diary, Connect4, Blind Chess, Reversi, Pipe, Card Battle

Codebreaker, Tic-Tac-Toe, Reversi, Mines, Fours, Tanks, Fight KO, Craps, Poker, Higher/Lower, Black Jack, Fruitmachine, Roulette

Naval Battle, Tic-Tac-Toe, Cards Roulette

WAP-Tamagotchi

Arena



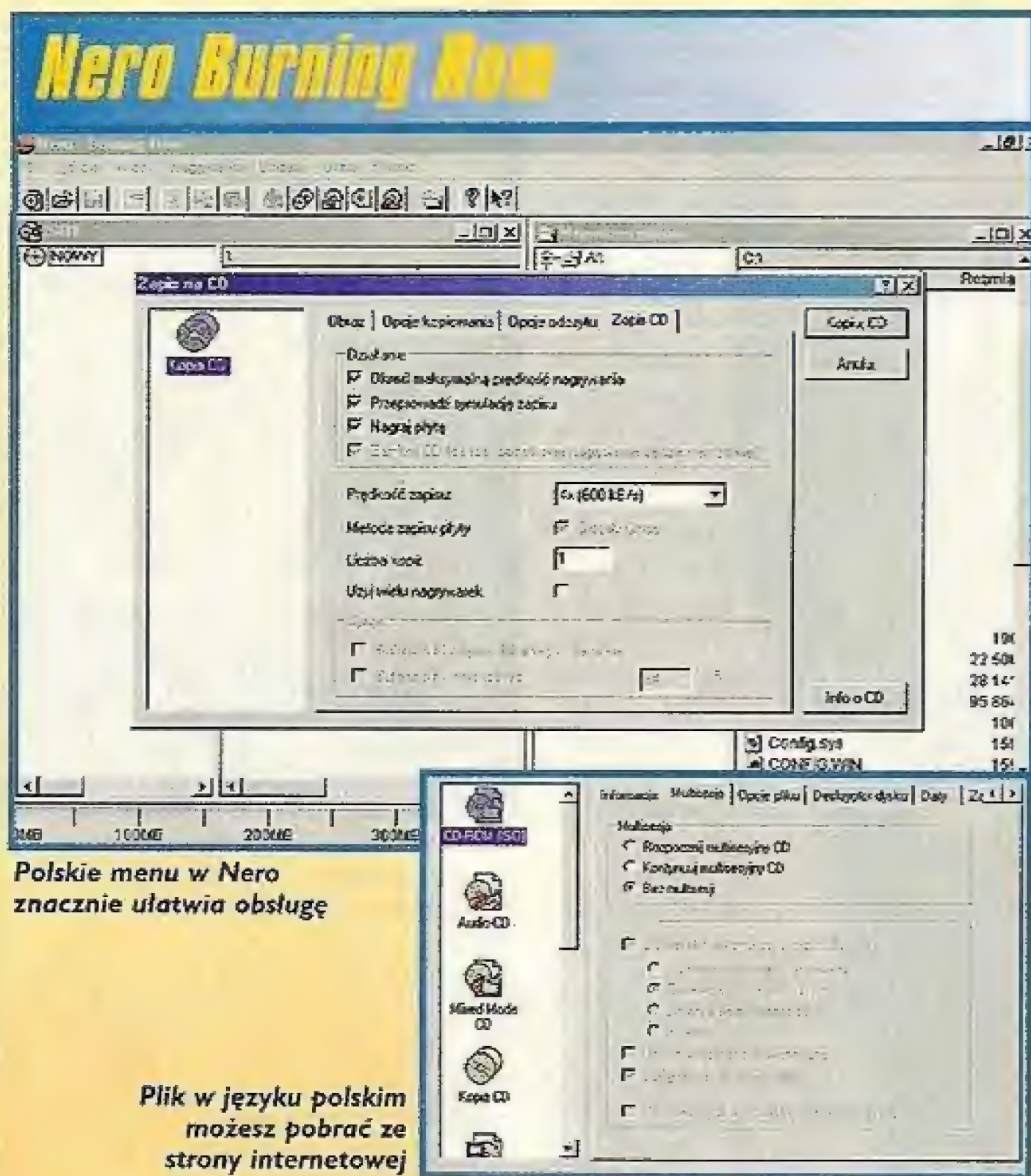
**Jeśli od dłuższego czasu jesteś szczęśliwym posiadaczem komputera, z pewnością niejednokrotnie marzyłeś, by mieć własną nagrywarkę i wypalać własne płyty CD**

Z pewnością posiadasz napęd CD-ROM w komputerze bądź w domowym zestawie hi-fi. Dzięki temu możesz korzystać z płyt wielokrotnego zapisu, na których mieści się znacznie więcej danych, i przenosić do komputera np. zdjęcia z wycieczki, wykonane aparatem cyfrowym. Możesz też nagrać swoją własną płytę, na której zapiszesz najważniejsze dla ciebie wiadomości. Potrzebna ci będzie do tego tylko odpowiednia nagrywarka (piszemy o nich także na stronach 43-45).

Jeśli właśnie zdecydowałeś się na jej zakup, to pewnie zastanawiasz się, jakie programy są obecnie na rynku oraz czy

będą poprawnie współpracowały z twoim sprzętem.

Wybór odpowiedniego oprogramowania jest równie ważny jak kupno właściwego sprzętu. Niektóre programy umożliwiają bowiem nagrywanie płyt audio, dzięki czemu będziesz mógł stworzyć swoją własną kolekcję z ulubionymi utworami, którymi zaszokujesz wszystkich na najbliższej prywatce. Z kolei inne dają możliwość wprowadzenia dodatkowych informacji na temat nagrywanych kawałków. Nie musisz się jednak martwić. Specjalnie dla ciebie przetestowaliśmy kilka wiodących programów służących do wypalania płyt kompaktowych.



Polskie menu w Nero znacznie ułatwia obsługę

Plik w języku polskim możesz pobrać ze strony internetowej

Program Nero-Burning Rom niemieckiej firmy Ahead, jak na program wysokiej klasy przystało, posiada wszystkie niezbędne opcje, takie jak cd-text, nagrywanie ścieżek audio z plików \*.mp3, \*.wav, \*.wma. Obsługuje również swój własny format obrazu płyty (NRG). W programie nie pominięto także możliwości Overburning. Często zdarza się przecież, że potrzebujesz wypalić kilka megabajtów danych więcej niż wynosi teoretyczna pojemność płyty – właśnie w tym celu opracowano tę opcję. Zanim jednak skorzystasz z tej możliwości, koniecznie sprawdź, czy twoja nagrywarka poprawnie ją obsługuje, gdyż w przeciwnym razie możesz zniszczyć płytę lub nawet nagrywarkę!

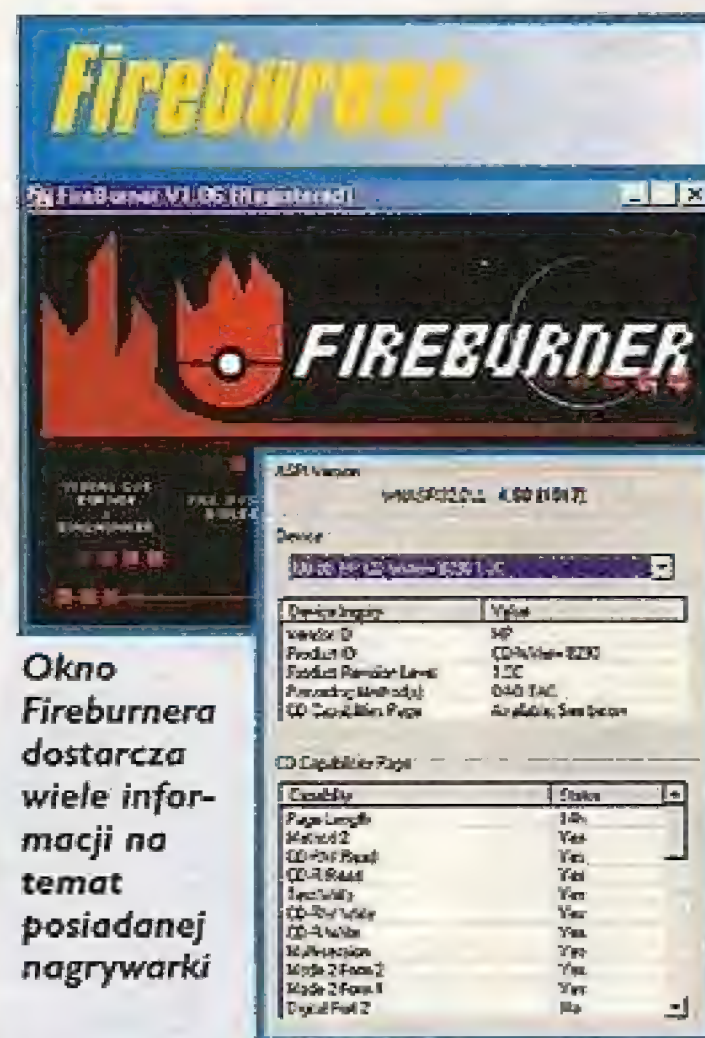
Ponadto w programie wprowadzono możliwość nagrywania jednocześnie

ścieżek audio oraz danych komputerowych w taki sposób, że dla odtwarzaczy płyt muzycznych dane komputerowe są niewidoczne. W Nero nie zabrakło również możliwości nagrywania płyt startowych.

Demo programu można pobrać ze strony producenta <http://www.ahead.de>. Jeśli Nero ci się spodoba i chcesz korzystać z jego pełnej wersji, wystarczy go zarejestrować – nie musisz nic ściągać z Sieci.

Ciekawostką jest fakt, że program Nero dostępny jest również w języku polskim. Aby zobaczyć napisy w ojczystym języku, powinieneś pobrać specjalny plik ze strony <http://www.cdrinfo.pl>, po czym umieścić go w katalogu, w którym zainstalowałeś Nero.

# Programy



Okno Fireburnera dostarcza wiele informacji na temat posiadanej nagrywarki

Fireburner oferuje podobne opcje jak większość programów tego typu. Ciekawostką jest fakt, że obsługuje też standard zapisu obrazów płyt znany z CDRWIN – CUE/BIN, jak również format ISO. Program umożliwia nagrywanie ścieżek audio z plików \*.mp3, \*.wav oraz \*.pcm, co czyni z niego niezwykle przydatne narzędzie. Jego zasadniczą wadą jest brak zaawansowanych opcji tworzenia obrazów kopiowanych płyt oraz brak możliwości tworzenia cyfrowych opisów ścieżek audio (cd-text). Jako ogromny plus można uznać fakt, że Fireburner, w przeciwieństwie do CDRWIN-a, umożliwia nagrywanie płyt wielokrotnego zapisu. Program rozpowszechniany jest na licencji shareware, wersję testową można pobrać ze strony producenta <http://www.fireburner.com>

## INFO

### Słowniczek

**Cd-text** – wykorzystanie tej funkcji pozwala na umieszczenie podpisów do utworów audio zawartych na płycie.

Niestety, opcja ta nie jest obsługiwana przez wszystkie nagrywarki i czytniki CD-ROM.

**Overburning** – opcja ta pozwala na nagranie na płytę więcej danych niż wynikałoby to z jej nominalnej pojemności. **UWAGA** używanie tej opcji może doprowadzić do uszkodzenia nagrywarki.

**Płyta wielosesyjna** – umożliwia późniejsze dogranie danych.

**Płyta startowa** – dzięki tej opcji będziesz mógł stworzyć płytę zawierającą pliki systemowe oraz odpowiednie informacje startowe, co pozwoli ci na uruchomienie bezpośrednio z niej komputera (jeśli tylko BIOS płyty głównej umożliwia startowanie z napędu CD-ROM).

**Tryb RAW** – kopiowanie płyty z wykorzystaniem trybu RAW pozwala na identyczne jej odwzorowanie.

**Obraz płyty (ang. cd-image)** – obraz płyty jest jej odwzorowaniem w pliku umieszczanym na twardym dysku twojego komputera.



Pod ładnymi przyciskami panelu głównego kryje się wiele przydatnych opcji

Kolejnym wartym polecenia programem jest CDRWIN. Jest to niewielki, ale za to użyteczny program napisany przez firmę Golden Hawk Technology, jego wersja demonstracyjna dostępna jest na stronie <http://www.goldenhawk.com>.

CDRWIN posiada wiele zaawansowanych opcji związanych z tworzeniem obrazów płyt kompaktowych. Program umożliwia tworzenie obrazów płyty w formacie CUE/BIN, który został opracowany specjalnie dla CDRWIN, dzięki czemu program obsługuje go bardzo dobrze. Dużą zaletą CDRWIN jest możliwość wykorzystania trybu RAW, jak również stworzenie opisów płyt audio w formacie cd-text. Program ten, dzięki swoim unikalnym opcjom, z pewnością przyda się przy tworzeniu kopii zapasowych oprogramowania, jak również przy archiwizowaniu danych z dysku.

Główną wadą CDRWIN jest brak obsługi płyt kompaktowych wielokrotnego zapisu – CD-RW. Program rozpowszechniany jest na licencji shareware, co oznacza, że aby móc korzystać ze wszystkich opcji, jakie oferuje, należy go zarejestrować. Ostrzegamy, że autorzy w dosyć radykalny, a zarazem oryginalny sposób zabezpieczyli się przed nielegalną rejestracją. Użycie kodu rejestracyjnego, znalezione np. w Internecie, spowoduje, że program, zamiast wypalać płyty, będzie je po prostu niszczył.



Program charakteryzuje się dużą przejrzystością menu. Przyda się zarówno początkującym, jak i zaawansowanym



# do nagrywania CD



No, teraz sama  
będę mogła  
nagrać płytę  
z moją ulubioną  
muzyką

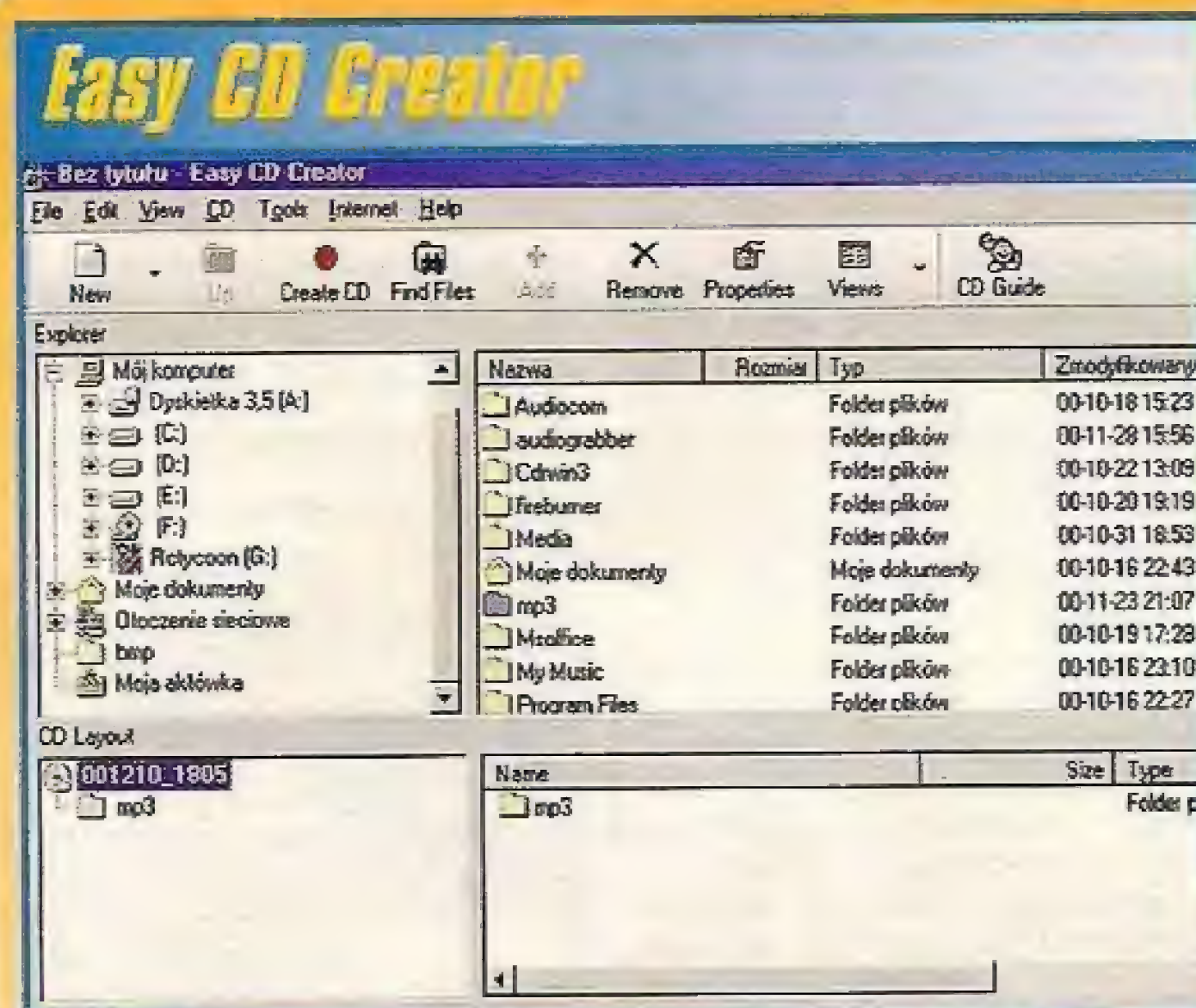
**C**loneCD jest programem, którego jedynymi funkcjami jest kopiowanie płyt oraz tworzenie ich obrazów na dysku twardym. Posiada także szereg wyspecjalizowanych opcji, które umożliwiają skopiowanie nawet uszkodzonych nośników!

Program pozwala na odczytywanie i zapisywanie podsektorów (ang. Sub-sectors), dokładne odwzorowywanie sektorów uszkodzonych oraz obsługę trybu RAW, dzięki czemu umożliwia przegranie praktycznie każdej płyty kompaktowej. Jego obsługa jest niezwykle prosta i intuicyjna. Główne menu zawiera cztery przejrzyste za-

projektowane przyciski, które umożliwiają szybkie skorzystanie ze wszystkich funkcji programu, dzięki czemu nawet początkujący użytkownik bez problemu poradzi sobie z jego obsługą.

Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość zmiany wyglądu programu za pomocą tzw. skór (podobnie jak w Winamp – znanym odtwarzaczu plików MP3).

CloneCD, podobnie jak większość tego typu programów, rozpowszechniany jest na licencji shareware i można go pobrać ze strony producenta Elaborate Bytes <http://www.elby.de>.



Wybieranie elementów do nagrania przy pomocy programu Easy CD Creator jest dziecinnie proste

**N**ajbardziej znanym i jednym z najlepszych jest pakiet oprogramowania firmy Adaptec pod wspólną nazwą Easy CD Creator.

Posiada on wiele funkcji i obsługuje ogromną liczbę modeli nagrywarek. Jest też często dodawany za darmo przy zakupie niektórych modeli. W pakiecie znajdziesz programy, które zaoferują ci wiele zróżnicowanych i ciekawych opcji. Dzięki Easy CD Creator będziesz mógł stworzyć swoją własną okładkę do pudełka na CD, jak również zaprojektować nadruk płyty, który po wydrukowaniu na specjalnym papierze będziesz mógł nanieść na wypalony przed chwilą kompakt. Płyty z muzyką mogą zostać ozdobione ładną nutką lub zdjęciem twojego ulubionego wykonawcy. Ponadto najnowsze wersje pakietu oferują większość przydatnych opcji, takich jak nagrywanie ścieżek audio bezpośrednio z plików \*.mp3 lub \*.wav, tworzenie płyt wielosesyjnych, nagrywanie na płycie jednocześnie muzyki i danych, wykorzystanie funkcji cd-text, jak również wypalanie płyt

startowych (dzięki tej opcji będziesz mógł uruchomić swój komputer bezpośrednio z napędu CD-ROM).

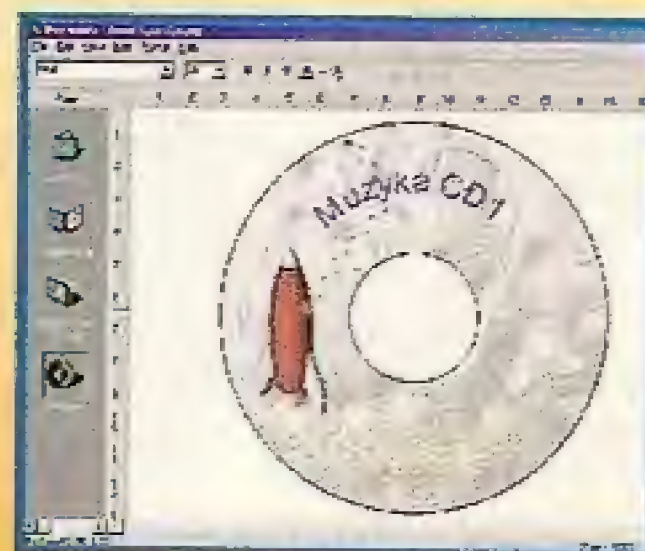
Pakiet zawiera także przydatny program do korekcji audio. Korzystając z jego pomocy, będziesz mógł usunąć wszelkie zanieczyszczenia dźwięku, takie jak wahania poziomu głośności lub trzaski. Możesz również dodać wiele efektów dźwiękowych, takich jak metalizacja głosu oraz pogłos, spotykany np. w wielkich halach koncertowych. Opcje te z pewnością znajdą zastosowanie, gdy postanowisz zarchiwizować całą kolekcję płyt gramofonowych lub kaset w cyfrowej (a przez to trwalszej oraz bardziej niezawodnej) formie. Jedyną wadą pakietu jest brak obsługi dokładnego odwzorowywania kopiowanych płyt kompaktowych – co prawda program obsługuje obrazy płyty w formacie ISO, jednakże nie są to dokładne kopie płyt.

## INFO

### Sprawdź poprawność zapisu

Po wypaleniu płyty dobrze sprawdzić efekt, co pozwoli uniknąć sytuacji, w której usunięte przed chwilą z twardego dysku dane nie dają się odczytać z właśnie wypalanej płyty. Aby do tego nie dopuścić, dobrze jest sprawdzić, czy płyta nie zawiera błędów. W tym celu powstał program CD-R Diagnostic, który pozwala przeskanować całą płytę w poszukiwaniu błędów. Rozpowszechniany jest przez firmę CD-ROM Productions na licencji shareware. Można go pobrać ze strony <http://www.cdrom-prod.com/>

Prawdziwą skarbnicą wiedzy na temat nagrywarek oraz oprogramowania jest polski serwis <http://www.cdinfo.pl>. Możesz tam również pobrać interesujące cię programy.



Dzięki Easy CD Creator będziesz miał możliwość zaprojektowania eleganckich nadruków na płytę CD



# Steve Jobs & Steven Wozniak

część 2

## Sławni i nieszczęśliwi?

Mimo że twórcy firmy Apple nie są tak znani, jak opisywany w poprzednim numerze Bill Gates, nie mogło ich zabraknąć w naszym przeglądzie sław świata PC. Sam przekonaj się, dlaczego...

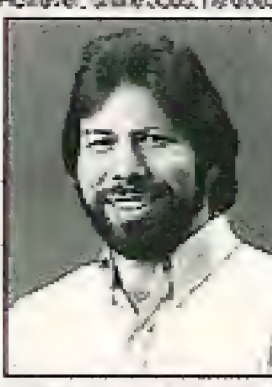
Steve Paul Jobs urodził się w 1955 roku w Kalifornii. Oddany do adopcji, wychowywał się w rodzinie zastępczej w Mountain View. Nauczyciele ze szkoły wpmniają go jako „osobę mającą zwykle inne poglądy na wszystko niż reszta klasy”. Po skończeniu szkoły zatrudnił się w Hewlett-Packard, gdzie poznał swojego przyszłego współnika, Stevena Wozniaka. W 1972 r. zapisał się do Reed College w Portland, by kontynuować naukę. Po jednym semestrze przerwał zajęcia na wydziale fizyki, aby zająć się filozofią, a następnie literaturą... Niestety, żadnego z tych kierunków nie udało mu się ukończyć. W 1974 r. Jobs podjął pracę projektanta gier komputerowych w korporacji Atari Inc. (tak, w tym Atari od popularnych komputerów). Po paru miesiącach zrezygnował z pracy i zdecydował się odbyć podróż... do Indii! Po powrocie do Kalifornii w miejscowym klubie komputerowym ponownie spotkał się ze Stevenem Wozniakiem. Tam też wpadli na pomysł stworzenia komputera Apple...

Wróćmy teraz do Stevena Wozniaka. Starszy od Jobsa o 5 lat, od małego interesował się matematyką oraz komputerami i marzył, aby zostać inżynierem. W 1970 roku porzucił jednak studia na uniwersytecie w Berkeley i zatrudnił się w firmie

**STEPHEN WOZNIAK**

Have you ever benefited from an Apple (or Apple II) computer? If so, there is someone you should thank. Stephen Wozniak, co-founder of the universally known Apple Computer along with Steve Jobs, would gladly accept your appreciation for his work. However, unlike Jobs, he does not need it. Throughout the beginning and during his work with Apple computers, Wozniak never asked for a pat on the back. In fact, he was a little reluctant to even begin the now billion dollar company. But as most of you would agree, Wozniak is certainly happy with his decision. Currently, Wozniak has left Apple to pursue his own interests. He is still proud to be part of the Apple II revolution and the personal computer industry.

The idea for the Apple I computer came about after Wozniak realized others computers could be improved. In the Homebrew Computer Club meetings he attended, Wozniak introduced his first design consisting a computer the programming language BASIC. He had programming language, was an avid success among his fellow members. Following that event, Wozniak knew that after he placed BASIC on the 4004 microprocessor he would "top the world with it". For the next 212, Wozniak then designed and built a board that would connect to the keyboard and the monitor. As can be expected, the computer was a hit. The title Apple I came about, basically, because of the lack of a better name. Although some would say, Jobs coined the name after the Beatles' record label Apple - 212.



Na firmowych stronach Apple nie ma słowa o Wozniaku... Ciekawe, dlaczego?

Hewlett-Packard. W tym samym czasie skonstruował „Blue Boxa” – przystawkę pozwalającą w nielegalny sposób realizować międzymiastowe i międzynarodowe połączenia telefoniczne. Wtedy przydała się znajomość z Jobsem, który co prawda nie interesował się elektroniką, ale miał zmysł handlowy i pomógł Wozniakowi sprzedawać jego wynalazek.

### Komputer i jabłko

Pierwszy model Mac'a, Apple I, powstał w nietypowych warunkach. Pomysł narodził się w... sypialni Jobsa, a konstrukcja została stworzona w garażu. To nie koniec, aby móc uruchomić „produkcję”, Jobs sprzedał swój samochód, a Wozniak inżynierski kalkulator (warto 1300 dolarów). Efektem tych dziwnych działań był prosty komputer kosztujący 666 dolarów. Kupiło go ponad 600 osób, co utwierdziło Jobsa i Wozniaka w przekonaniu, że ich pomysł był słuszny. Założona firma przyjęła nazwę Apple – na cześć ulubionego owocu Jobsa.

Następnym produktem obu panów był Apple II – konstrukcja mająca konkurować z IBM – pierwszy komputer w plastikowej obudowie, z możliwością wyświetlania kolorowej grafiki oraz (w ulepszonej wersji) ze stacją dyskieta. Apple II przyniósł zyski rzędu 139 milionów dolarów!

### Czyja to firma?

Co ciekawe, w przeciwieństwie do Billa Gatesa, Jobs i Wozniak prawie nigdy nie mo-

gli stwierdzić, że to oni rządzą swoją firmą. Po prostu, nie mając wystarczających środków finansowych, namawiali bogatych znajomych (a byli wśród nich pracownicy najbardziej znanych firm) do inwestowania w Apple. Przez to często zmieniali się też szefowie korporacji.

### Rewolucja

Jobs, pracując w innych firmach, zainteresował się graficznym interfejsem użytkownika – czyli po prostu ikonkami, myszką i kursorem-strzałką. Prace nad tymi rozwiązaniami prowadził Xerox, jak i Hewlett-Packard, szefowie firm uznali je jednak za mało ciekawe. Tę szansę wykorzystał Jobs. Upewnił się, że obie korporacje nie będą miały nic przeciwko temu, że on zajmie się opracowaniem takiego systemu, a następnie wyposażyl swoje komputery w system obsługiwany myszką.

Zgodnie z przewidywaniami okazało się, że użytkownicy wolą kliknąć na odpowiednią ikonkę, zamiast wpisywać długie polecenia dla komputera. To był pierwszy plus Macintosha – nawet dziecko mogło go obsługiwać. Nie mniej ważne okazało się oprogramowanie – Jobs i Wozniak zadbał, aby dla Mac'a nie zabrakło edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych czy baz danych.

Pomysł graficznego interfejsu przypadł też do gustu Billowi Gatesowi, czego efektem były Windows. Apple skierował sprawę do sądu, żądając odszkodowania, sędzia jednak uznał, że wszyscy mają prawo do pomysłu, a Microsoft (oraz inne firmy) nie mogą tylko używać identycznych elementów co Apple – dzięki temu śmietnik w Windows i Mac'u nazywa się inaczej, mimo że... dalej jest śmietnikiem!


### Kłopoty, kłopoty...

Na początku lat osiemdziesiątych Steven Wozniak został ranny w katastrofie swojego samolotu, trafił na wiele miesięcy do szpitala i musiał na jakiś czas opuścić Apple. Potem zało-

Wielka trójka: Wozniak (po lewej), Jobs oraz... ich pierwszy Mac

### STEVEN WOZNIAK

- Uzdolniony matematycznie i fizycznie, od małego pasjonował się komputerami, poświęcając im cały wolny czas.
- Mimo niewątpliwych zasług dla firmy, Wozniak jest skądnie pomijany w większości materiałów mówiących o historii Apple.



**WOZ.ORG**

Welcome to a free exchange of information, the way it always should be.

**The Current Featured Letter**  
Your Comments are what Make this Site so interesting

**A First Mac Experience**  
I still remember the first Mac experience. Living in Japan, it wasn't a easy task to own a Macintosh back then. But my dad pulled together the money and bought me a family's love. I still can't thank him enough for that. I've since moved to Hong Kong. I owned several Macs and I loved all these products. Read on...

**Think Different or Think Again**  
My question is: What do you think of your products being named up, being right over your head on the side of the light, being a bit dangerous when they look like they're about to fall on you? Is it a great idea for also adults to know what you think of the "Think Different" campaign?

Home  
It's great to get all these letters!  
E-Mail Woz Now  
TV Special December 13  
High Tech Moments  
Week continues on ABC  
with...  
Woz answers YOUR questions. Read them in on the...  
Contact Us  
NASA to fly the first Webmaster in Space - a Mac. G4  
The concept will use hardware and software from a company renowned for its innovation and great ways of solving a problem or making a product Apple...  
Coke has...  
Coke has...  
Coke has...

Jeśli chcesz podyskutować ze Stevenem Wozniakiem, odwiedź jego stronę [www.woz.org](http://www.woz.org)

żył rodzinę i dokończył przerwane studia. Zajął się też nowymi projektami, współpracując z twórcami systemów zdalnego sterowania (takich jakich używa teraz prawie każdy telewizor i wideo). Gdy próbował powrócić do pracy w Apple, okazało się, że nie ma tam już dla niego miejsca...

Również Jobs nie miał łatwego życia w firmie zarządzanej przez ludzi pragnących zarabiać pieniądze, a nie realizować jego mniej lub bardziej dziwaczne pomysły. W końcu doszło do tego, że Jobs został wysłany do... odległego budynku korporacji, nazywanego Syberia. Sprzedał większość akcji i zajął się tworzeniem nowej firmy – NextStep, mającej stać się odrodzonym Apple...

Odejście Jobsa niewiele zmieniło. Mimo produkcji coraz nowszych i lepszych modeli komputerów, Apple nie zdołał pokonać potęgi PC. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych do firmy powrócił Jobs. Jak zwykle, pełen nowych pomysłów. W chwili obecnej Apple pokłada całą nadzieję w nowej linii Macintoshy Cube, ale to już inna historia...



### STEVE JOBS

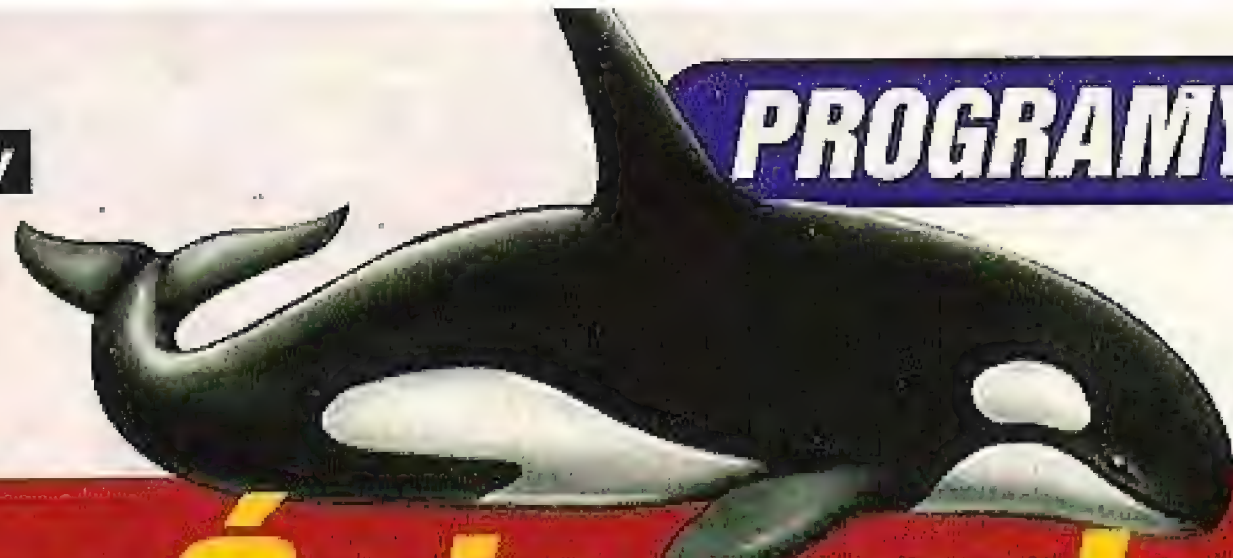
- Jak sam kiedyś powiedział, pod względem wiedzy technicznej nie miał co się mierzyć ze Stevenem Wozniakiem.
- Wspólnicy i pracownicy Apple zgodnie twierdzili, że potrafił tchnąć w zespół ducha walki i zapal do pracy, ale jednocześnie nie jest w stanie wprowadzić w firmie dyscypliny i porządku...





Nauka potrafi być męcząca, to chyba wie każdy. Godziny spędzane nad książkami, drobnym druczkiem wypełnionymi przez Bardzo Ważne Wiadomości. A może by tak spróbować pouczyć się z płyt CD?

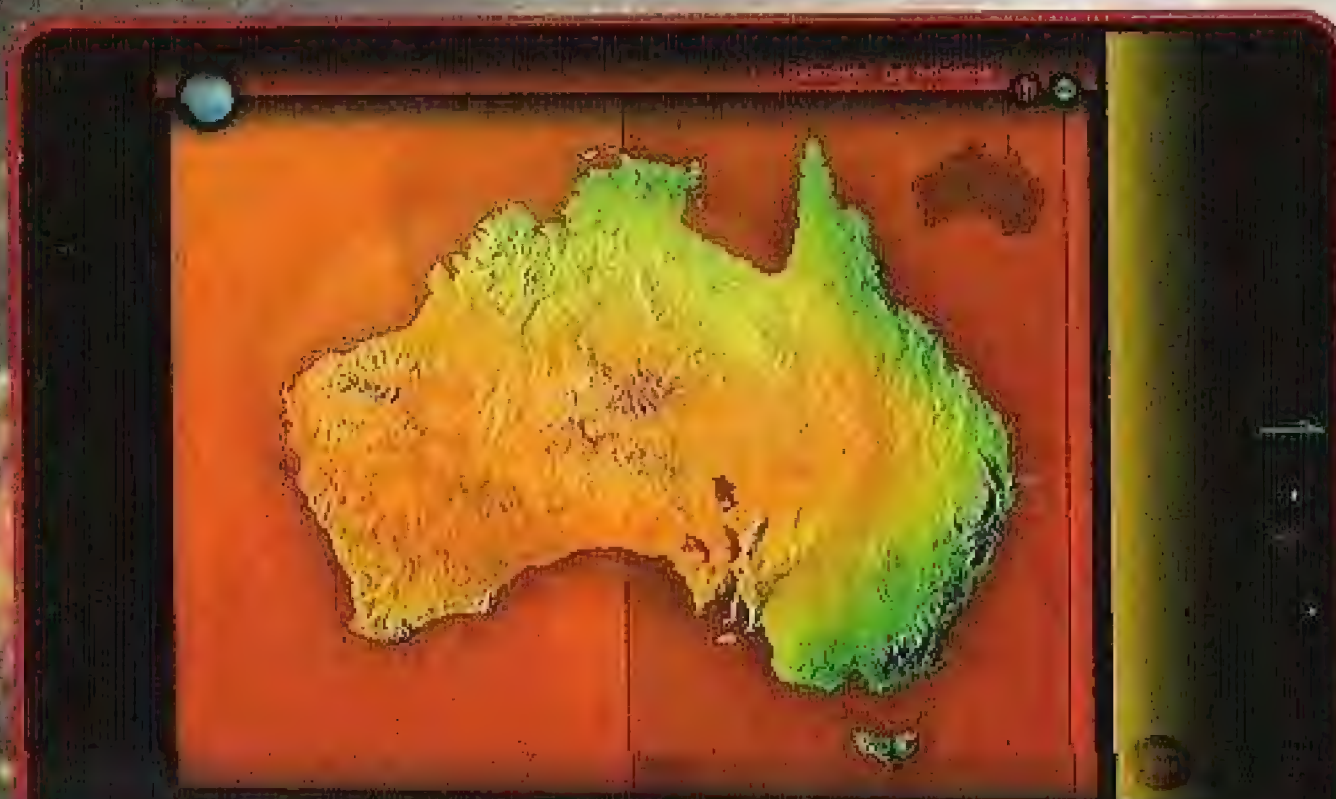
PROGRAMY



# Elektroniczna Ściągawka



Chcesz wyruszyć na wyprawę przez nieprzyjazne lody Arktyki, ale nie wiesz, jak? Zdobywcy bieguna południowego Scott i Amundsen udzielą ci cennych rad



Wirtualna wycieczka do Australii? A czemu nie, przynajmniej żaden kangur nie trafi cię w nos



**O**kazuje się, że nie są to tylko marzenia ściętej głowy. Otóż właśnie pojawiły się specjalne programy multimedialne (z firmy Young Digital Poland), które pomogą ci zgłębić wiedzę z kilku najważniejszych przedmiotów (i nie umrzeć z nudów przy wtłaczaniu do głowy wiedzy np. o przewodzie pokarmowym ślimaka winniczka). Jest to na razie tylko część potężnego projektu, który ma się rozwijać i rozciągać. Czyżby już niedługo nie trzeba było targać ze sobą do szkoły papierowych kilkogramów upchniętych ciasno w plecaku?

Na początku powinieneś dowiedzieć się o i-SZKOLE. To takie piękne miejsce, gdzie uczniowie korzystają z eduROM-ów, czyli multimedialnych podręczników. Szkoła przyszłości... No tak, na razie nie istnieje ona w rzeczywistości, ale edu-ROMY są już w sprzedaży! Dzięki nim komputer w jasny i atrakcyjny sposób przybliży prawie każdy temat, wyświetlając przy okazji interesujące filmiki oraz pokazując ciekawe zdjęcia i wykresy. Teraz będziesz mógł wszystko dokładnie obejrzeć, co na pewno pomoże ci w nauce, zwłaszcza najbardziej skomplikowanych tematów. Jedynym ograniczeniem jest ciężki wybór, którego musisz dokonać (przecież nie możesz spędzić całych dni na nauce).

Przygotowano bowiem materiały z zakresu języka polskiego, matematyki, przyrody, fizyki, historii i wiedzy o społeczeństwie, oddzielnie dla każdej z klas gimnazjum i trzech ostatnich klas podstawówki. Prawda, że spory wybór? Pasjonaci podróży powinni sięgnąć po płyty poświęcone geografii, zaś zainteresowani pierwiastkami i masą atomową na pewno oszaleją na punkcie multimedialnego prze-

wodnika do chemii. Co jednak dokładnie znajduje się na tych płytkach? My zanurzyliśmy się w dobrach z biologii i geografii (dla pierwszej klasy gimnazjum). Znaleźliśmy tam informacje czytane przez profesjonalnych lektorów, kolorowe zdjęcia, obrazki i filmy, o jakich wiele multimedialnych encyklopedii może tylko marzyć. Sprawdziliśmy się też w prostych ćwicze-

niach, które polegały np. na wskazaniu konkretnych państw (geografia) albo części ciała (biologia), czy też na łączeniu



Sympatyczny kiwi z Nowej Zelandii jak żywy. Chciałoby się podrapać go za uszkiem

powiązanych ze sobą haseł (możesz przetestować wiedzę kolegi lub zagrać z nim w zgadywanke o komplet naklejek z CLIC-KAI!). Miłośnicy wiedzy encyklopedycznej również będą z eduROM-ów zadowoleni. Zaopatrzone je bowiem w dość wygodną wyszukiwarkę pozwalającą znaleźć konkretne, nawet bardzo szczegółowe zagadnienia. Teraz nic nie będzie już dla ciebie tajemnicą!

To jednak jeszcze nie wszystko!

W końcu wiek XXI to wiek Internetu. Pomysłano więc także o portalu edukacyjnym

(<http://edu-net.pl>), a także serwisie eduWAP, przeznaczonym dla posiadaczy telefonów komórkowych z dostępem do Internetu, oraz międzynarodowej platformie komunikacyjnej eduLINK umożliwiającej porozumiewanie

się np. między szkołami na całym świecie. Na deser pozostawiliśmy tzw. edu-LAN, program sieciowy umożliwiający wykorzystanie eduROM-ów np. w szkolnej pracowni informatycznej. Na część z tych usług musisz jednak poczekać. Serwis internetowy oraz encyklopedia WAP zostaną bowiem uruchomione dopiero w połowie 2001 roku.

Seria (ze względu na swą wielkość, czyli łącznie 33 zestawy po kilka płyt CD) adresowana jest przede wszystkim do szkół posiadających dobrze wyposażone pracownie informatyczne. Pakiet wszystkich przedmiotów dla jednej klasy szkoły podstawowej kosztuje 269 zł, a do gimnazjum 469 zł. Co robić? Namówić panią dyrektora lub pana dyrektora do zrobienia zakupów! W końcu nauka też może bawić!

PC PSX N64 DC PL

**Biologia G1, Geografia G1**

Komputer Też Może Uczyć

Young Digital Poland 99-129 zł szt.

Ciekawsze niż tradycyjne podręczniki i dobra zabawa. Powinieneś namówić swoich nauczycieli na ich zakup ...

**5**



## Strefa komputerów

[www.computerzone.pl](http://www.computerzone.pl)

Co tu dużo gadać, to po prostu bardzo dobra witryna dla komputerowców. Znajdziesz tutaj wszystko (no, może prawie wszystko), co jest potrzebne, aby twój sprzęt chodził jak marzenie. Najnowsze sterowniki, testy, porady. Całość napisana jest przystępnym językiem, bez naukowego nadęcia.

Sporo tu też rozrywek, są skórki do winampa, można poukładać sobie puzzle on-line, no i coś, co tygrysi lubią najbardziej – czyli gry, gry i jeszcze raz gry. Są też działy dla ambitniejszych, np. Cgi Zone dla konstruktorów stron www i miłośników wszelkiego rodzaju skryptów.

Strona nie jest napakowana reklamami, co znacznie wpływa na szybkość jej ładowania (szczególnie powinni polubić ją użytkownicy modemów).



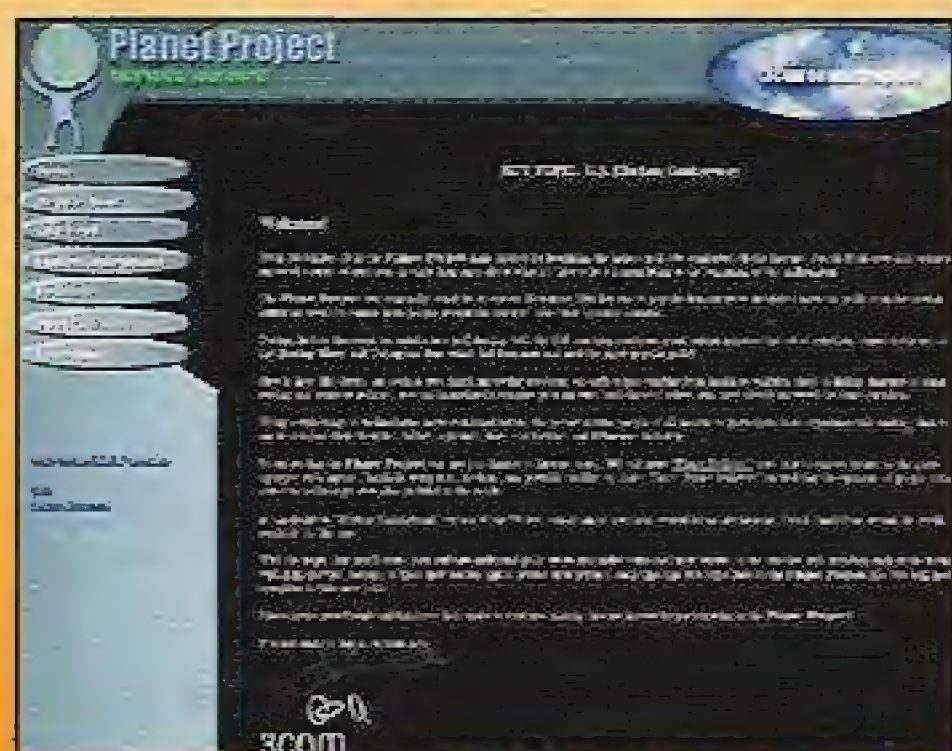
## Zmień świat

[www.planetproject.com](http://www.planetproject.com)

Ostatnio świat oszalał na punkcie globalizacji, czyli myślenia o Ziemi jako jednej wielkiej wiosce. Stało się to dzięki gigantycznej ankiecie prowadzonej w 231 krajach całego świata – od bieguna do bieguna – przez wolontariuszy z organizacji Planet Pollsters i za pośrednictwem Internetu. Ankieterzy powędrowali nawet do najodleglejszych, często zapomnianych zakątków Ziemi, i tam zadawali ludziom najróżniejsze pytania. Następnie wszystkie dane przesyłali do centrali, gdzie superkomputery zajmowały się przeliczaniem, interpretowaniem, kompilowaniem i innymi tajemnymi rzeczami, którymi zazwyczaj zajmują się superkomputery.

Ankiety dotyczyły zarówno spraw poważnych (takich jak religia, małżeństwo, wychowanie dzieci), jak i błahych (ulubione potrawy, gry).

Dzięki Internetowi ty też możesz stać się częścią historii. Na stronie [www.planetproject.com](http://www.planetproject.com) możesz wziąć udział w ankiecie i zostawić swój ślad dla potomnych lub dowiedzieć się, co myślą ludzie z innych krajów, np. o czym śni czternastolatek z Afryki...



## Wyślij maila rybce

[www.go2net.com/useless/](http://www.go2net.com/useless/)



Strona The Useless Pages, stworzona sześć lat temu przez Paula Philipa, gromadzi najdziwniejsze strony, jakie można znaleźć w Sieci.

Czy chciałeś kiedyś wysłać maila swojej papudze? Nie? Najwyższy czas. Ze strony <http://www.petemails.com/send.htm> można wysłać maile ulubionym zwierzętom. Albo wyobraź sobie, że jesteś głodny jak wilk, a w domu nie ma nic do jedzenia. Ale przecież masz skarpetki na nogach. Na stronie <http://www.merriol.freese-rve.co.uk/> znajdziesz wiele przepisów na potrawy przygotowane ze skarpet. Skoro jesteśmy już przy jedzeniu. Jeżeli lubisz warzywa, to pamiętaj, że one też mają swoje prawa. Na stronie <http://www4.ncsu.edu:8030/~jgreen/graphic.htm> znajdują się przestrogi dla brutalnych „warzywożerców”.

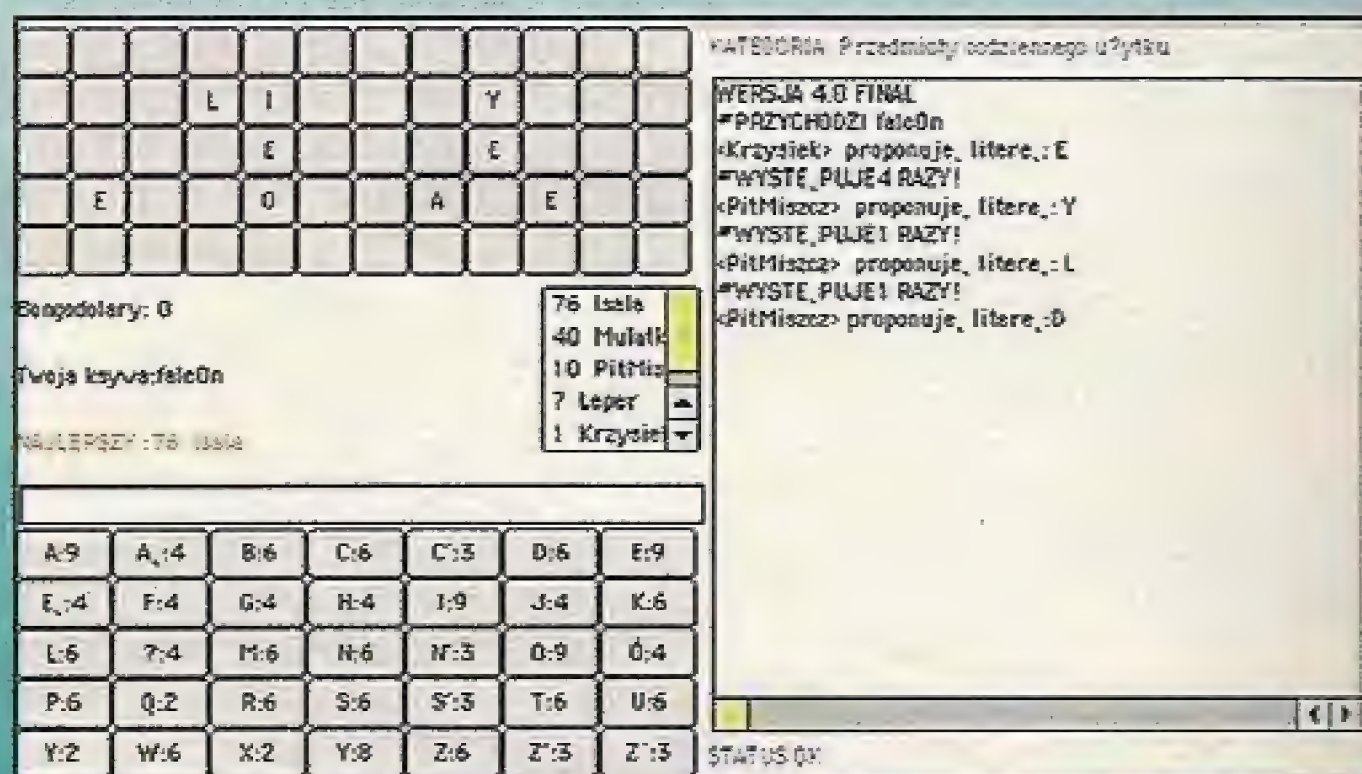
Takie osobliwości znajdują się na stronie The Useless Pages. Autorzy przyznają okolicznościową nagrodę za najbardziej absurdalną stronę. Żeby ją dostać, musisz stworzyć najgłupszą stronę na świecie. Uważaj! Konkurencja jest silna!



## Fortuna kotem...

[www.kolofortuny.prv.pl](http://www.kolofortuny.prv.pl)

Pamiętasz niezwykle kiedyś popularny teleturniej Koło Fortuny? Przed telewizorami gromadził się całe rodziny – dziadkowie, rodzice, dzieci, psy, koty, chomiki i rybki... Cóż to były za piękne czasy. Losy programu tak się potoczyły, że teleturniej zszedł z anteny. Nie znaczy to jednak, że zginął zupełnie, zmienił tylko adres zamieszkania. Teraz można go znaleźć w Internecie pod adresem [www.kolofortuny.prv.pl](http://www.kolofortuny.prv.pl). Zrezygnowano z prowadzącego i pomocnej dzierlatki odsłaniającej litery, poza tym wszystko bez zmian. Chodzi o to, żeby jak najszybciej odgadnąć hasło zaproponowane przez komputer. Kto wygra, dostaje punkty, które muszą wystarczyć za całą nagrodę. Warto spróbować – świetna zabawa.





## Nie tylko ty masz kiepskie dni

[www.zlydzien.com](http://www.zlydzien.com)

Serwis Piotra Chlipalskiego jest przeznaczony dla zawodowych pechowców i okazyjnych nie-szczęśników. Spotkało cię coś nie-przyjemnego, nauczysz się „uwziąć”, dostałeś kolejną pałę, zgubiłeś klucze – ulży ci, gdy się komuś pożalisz. Na stronie [www.zlydzien.com](http://www.zlydzien.com) mo-

żesz zarówno zwierzyć się ze swoich niepowodzeń, jak i poczytać o nie-szczęściach innych. Powszechnie wiadomo, że nic tak nie koi skołatanych nerwów, jak przykrość, która spotkała bliźniego. Ale pamiętaj – „nie śmiej się dziadku z czyjegos wypadku, dziadek się śmiał i...”.



## Za darmo!!!

[www.gratis.pl](http://www.gratis.pl)

Na tej stronie wszystko jest za darmo. Naprawdę! Autorzy serwisu gromadzą adresy stron, na których można otrzymać coś, nie wydając nawet grosza. Prezenty podzielono na różne kategorie: Komunikacja, Programy, Internet, Pieniądze, Produkty i Usługi.

Jeżeli szukasz dobrej skrzynki e-mailowej, chcesz umieścić gdzieś swoją, z takim trudem wykonaną stronę, lub myślałeś o zarabianiu pieniędzy przez Internet, to powinienś odwiedzić tę stronę.

Sz szczególnie interesująca wydaje się zakładka z konkursami, w której można sporo wygrać. Zgromadzone są tu informacje o wielu internetowych konkursach, w których można zdobyć nieraz bardzo cenne nagrody.



## Z misją na Marsa

[mars.jpl.nasa.gov/index.html](http://mars.jpl.nasa.gov/index.html)

[mars.jpl.nasa.gov/mgs](http://mars.jpl.nasa.gov/mgs)

[www.msss.com/mars\\_images/moc/oct\\_2000\\_sampler/](http://www.msss.com/mars_images/moc/oct_2000_sampler/)

W latach pięćdziesiątych w Ameryce pewien prezenter radiowy rozgłosił, że na Ziemi wylądowali Marsjanie i zajęli Białe Domy. Nabraliś się? Chyba nie! Tak się jednak złożyło, że Amerykanie się nabrali i cały kraj ogarnął wielki strach. Dzisiaj nic podobnego nie mogłoby się zdarzyć, ponieważ każdy, kto ma dostęp do Internetu, może na bieżąco obserwować Czerwoną Planetę i śledzić, czy przypadkiem ktoś tam nie szykuje się, aby zaatakować Ziemię.

Na stronach NASA (amerykańskiego ministerstwa od spraw kosmosu) można znaleźć bardzo wiele interesujących informacji o Marsie i o misjach podejmowanych, aby poznać tę niezwykłą planetę. Znajdziesz tu tysiące różnych zdjęć, które wręcz idealnie nadają się na tapetę pulpitu i wiele innych kosmicznych gadżetów.

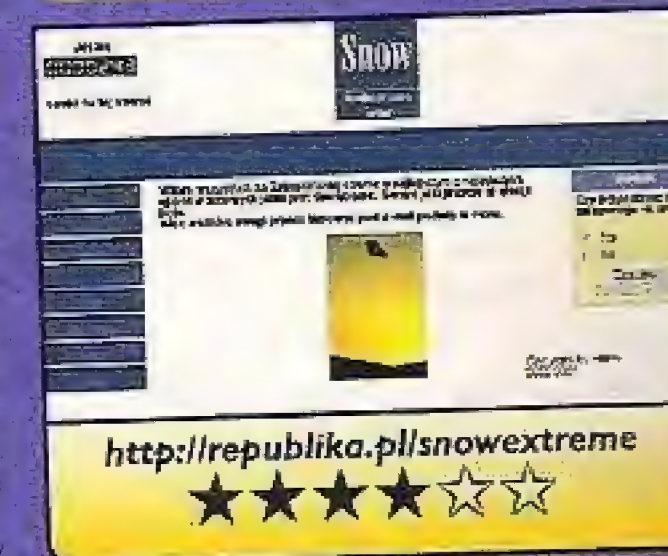
Aha, jakbyś dojrzał jakieś marsjańskie wojska wybierające się na podbój Ziemi, to nie zapomnij powiadomić redakcji Clic-ka – uratujemy się razem!



## Jesteś miłośnikiem szaleństw po śniegu na desce? Zajrzyj tu!



[www.snowboard.pl](http://www.snowboard.pl)



<http://republika.pl/snowextreme>



[www.kki.net.pl/~snowboard.com](http://www.kki.net.pl/~snowboard.com)



[www.snow-board.pl](http://www.snow-board.pl)



<http://turystyka.onet.pl/snowboard>



WWW - SNOWBOARD W SIECI



**Można odnieść  
wrażenie, że Internet  
istniał od zawsze.  
To jednak nie jest  
prawda! Zapraszamy  
na podróż w czasie  
do samego początku  
fenomenu Sieci**

# Historia Internetu

## Jak to się zaczęło?

### MAŁE PACZUSZKI W ARPANET

W 1964 roku niejaki Paul Baran opublikował bardzo poważny raport, w którym opisał Sieć bez centralnego komputera, opartą na wymianie tzw. pakietów (packet switching). Idea wynalazku była dość prosta.

Jeżeli chcesz, na przykład, wysłać informację z Warszawy do Grudziądza, to:

1. najpierw dzielisz ją na części (pakiety)
2. następnie każdy z tych pakietów adresujesz oddzielnie i wysyłasz
3. na końcu drogi wszystkie części znów łączą się w całość i wiadomość gotowa.

Każdy taki pakietek wybiera sobie najłatwiejszą drogę do celu. Gdy zostanie przerwane bezpośrednie połączenie Warszawa-Grudziądz, to wybiera kolejną dostępną, na przykład Warszawa-Berlin-Grudziądz i tak do skutku, aż wszystkie części dotrą do celu.

Tak skonstruowana sieć łączności może przetrwać nawet atak nuklearny – a to bardzo spodobało się amerykańskim władzom.

W 1969 roku powstała więc pierwsza Sieć komputerowa, oparta na wymianie pakietów – ARPANET, łącząca na razie zaledwie cztery komputery.

Kiedyś los wynalazcy był o wiele bardziej romantyczny. Siedział sobie na przykład taki pan Edison w swojej pracowni, siedział i siedział... aż wymyślił żarówkę, za co do dziś wszyscy go chwalą.

Teraz nie jest już tak sielsko. Nad nowymi technologiami pracują całe zastępy bezimiennych naukowców w sterylnych, zamkniętych laboratoriach, a pieniądze na badania dają zazwyczaj duże firmy lub wojsko.

Nie inaczej było z Internetem, który miał być „gadżetem” ściśle militarnym. Ale zaczniemy od początku.

**lata 60.**

**lata 50.**

### WOJSKO I JEGO INTERNET

Dawno, dawno temu, kiedy istniał jeszcze Związek Radziecki, a w Ameryce nikt nie słyszał o rapie ani techno, te dwa największe mocarstwa światowe prowadziły między sobą zażarty spór, który nazywano zimną wojną. Polegała ona na tym, że każde z państw chciało wyprodukować jak najwięcej nowoczesnej broni po to, żeby przeciwnik nie czuł się zbyt pewnie i wiedział, kto tu naprawdę rządzi. Ten wyścig zbrojeń toczył się całymi latami i raz wygrywały USA, raz ZSRR. (Kto ciekawy tamtych czasów, niech

sobie poogląda trochę starych filmów szpiegowskich.)

W 1957 roku Sowietzi wystrzelili w przestrzeń kosmiczną sputnik. Ten fakt bardzo zaniepokoił Amerykanów, którzy w odpowiedzi, w ramach Departamentu Obrony (kilkunastu ważniaków decydujących o tym, czy będzie wojna, czy nie), powołali ARPA (Advanced Research Projects Agency), której głównym zadaniem było opracowywanie nowych technologii informacyjnych na potrzeby armii. To był załazek Internetu.

### INFO

#### Czy wiecie, że...

- pierwszy polski serwer WWW powstał w 1993 roku na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego
- pierwszy e-mail przyszedł do Polski z Kopenhagi
- radio w Ameryce potrzebowało 38 lat, aby zyskać 50 mln użytkowników, podczas gdy Internetowi wystarczyło na to zaledwie 5 lat
- pierwsze gry internetowe powstały

- już w 1979 roku – były to popularne do dziś MUD-y (Multi User Dungeon – o MUD-ach pisaliśmy już w Clicku nr 16/2000)
- pierwsze komputery połączone w Sieć miały zaledwie 12 KB pamięci
- w 1997 roku komputer Big Blue pokonał arcymistrza szachowego Kasparowa w rozgrywce pokazywanej w Internecie



## Z GÓRKI NA PAZURKI

amieniem milowym w rozwoju Sieci okazało się odłączenie od ARPANETU jej części wojskowej (MILNET) i wprowadzenie używanego do dziś protokołu TCP/IP. Rok 1983 można więc uznać za datę powstania właściwego Internetu.

Następne lata to bardzo gwałtowny rozwój Sieci. Szybko wzrasta liczba superkomputerów wykorzystywanych do celów naukowych, zostaje opracowana specyfikacja

DNS (Domain Name System) i protokół NNTP (Network News Transfer Protocol), używany do wymiany wiadomości w grupach dyskusyjnych.

Pod koniec lat osiemdziesiątych Jarko 'Oikarinen (warto zapamiętać to nazwisko) wymyśla IRC (Internet Relay Chat), czyli popularny wśród milionów użytkowników Sieci system internetowych pogaduszek.

Brakuje jeszcze tylko WWW i już masz cały Internet. Prawda, że szybko?

## POLACY NIE GĘSI, SWÓJ...

oza nielicznymi, wcześniejszymi eksperymentami, o polskim Internecie można mówić właściwie dopiero od roku 1990, kiedy to Polska została przyjęta do EARN (European Academic & Research Network), czyli ogólnoeuropejskiej Sieci akademickiej. Powstał wtedy polski oddział tej organizacji – PLEARN w Centrum Informatycznym Uniwersytetu Warszawskiego (PLEARN został oficjalnie zlikwi-

dowany 15 listopada 2000 roku). Równie ważne dla polskiego Internetu jest powstanie innej organizacji – NASK, czyli Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej. Najważniejsze inwestycje internetowe w Polsce poczynił nasz narodowy operator – TP S.A., który w 1992 roku uruchomił Sieć pakietową Polpak, a wkrótce potem usługę, z której korzysta większość polskich internautów, czyli bezpłatny numer dostępowy 20 21 22.

Tekst: Alexander Wincłorek

# lata 80.

# lata 90.

# lata 70.

## FTP, POCZTA, USENET I INNE CUDENKA

olejne lata są bardzo ważne dla powstania Internetu właśnie takiego, jaki znasz dzisiaj.

W 1970 roku stworzono pierwszą wersję FTP-u (File Transfer Protocol), dzięki któremu można przysyłać w Sieci pliki. Gdyby nie FTP, nigdy nie mógłby powstać Napster i nikt nie mógłby cieszyć się ściąganiem plików MP3.

Rok 1971 to początek poczty elektronicznej (e-mail). Dziś nikt już nie dziwi wysyłanie maili do Australii, kiedyś to była całkowita nowość, dostępna tylko na uniwersytetach i w wojsku. Le-

genda głosi, że już w 1976 roku z poczty elektronicznej korzystała Królowa Anglii.

Lata siedemdziesiąte i początek osiemdziesiątych to również okres krystalizowania się protokołów sieciowych, czyli „języków”, za pomocą których komputery porozumiewają się w Sieci.

W roku 1974 po raz pierwszy pojawia się słowo Internet użyte przez Vintona Cerfa – uważanego żartobliwie za „ojca Internetu”.

A w roku 1979 powstaje Usenet, czyli tekstowe grupy dyskusyjne – tak popularne wśród dzisiejszych internautów.

## WIELKIE PIENIĄDZE W WWW

ierwowzorem dzisiejszych stron WWW był system pozwalający na połączenie słów, zdjęć i dźwięku, opracowany przez Tim Barners-Lee na potrzeby szwajcarskiego instytutu fizyki cząstek elementarnych CERN. Początkowo pomysł bystrego uczonego służył wyłącznie wymianie myśli wśród naukowców, ale później w bardzo szybkim tempie upowszechnił się wśród wszystkich użytkowników Internetu.

W 1993 roku, czyli zupełnie niedawno, pojawiła się pierwsza graficzna przeglądarka stron WWW (World Wide Web) o nazwie Mosaic. To była istna rewolucja. Od tej chwili ponure i trudne w obsłudze strony WWW zaczęły tętnić życiem, co przyciągało coraz większe

rzesze internautów.

Dwa lata później rozpoczyna się trwająca do dziś największa wojna w Internecie – wojna przeglądarek. Dzisiaj liczą się właściwie tylko dwaj konkurenci: Internet Explorer i Netscape Navigator, chociaż ten ostatni zdaje się powoli ustępować konkurentowi ze stajni Billa Gatesa.

Coraz większa liczba internautów, czyli potencjalnych klientów, nie mogła ująć uwadze wielkich firm i międzynarodowych koncernów. Zaczęły one ładować w Internet ogromne pieniądze, czego efektem są na przykład darmowe skrzynki e-mailowe, oferowane w zamian za oglądanie setek reklam i tysięcy bannerów. Dzisiejszy Internet jaki jest, każdy widzi, ale to temat na zupełnie inną opowieść...

## INFO

### Króciutki wybór stron o historii Internetu

<http://info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HIT.html>  
Hobbe's Internet Timeline – bardzo dobra i aktualna strona

[http://dir.yahoo.com/Computers\\_and\\_Internet/Internet/History/](http://dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/History/)  
Obszerny katalog z odnośnikami do najlepszych stron o historii Internetu

Kilka stron polskich, są to głównie tłumaczenia stron zagranicznych:

<http://catalist.raster.krakow.pl/historia/>

<http://www.winter.pl/historia.html>

<http://www.virgo.com.pl/artek/prezentacja/historia/>



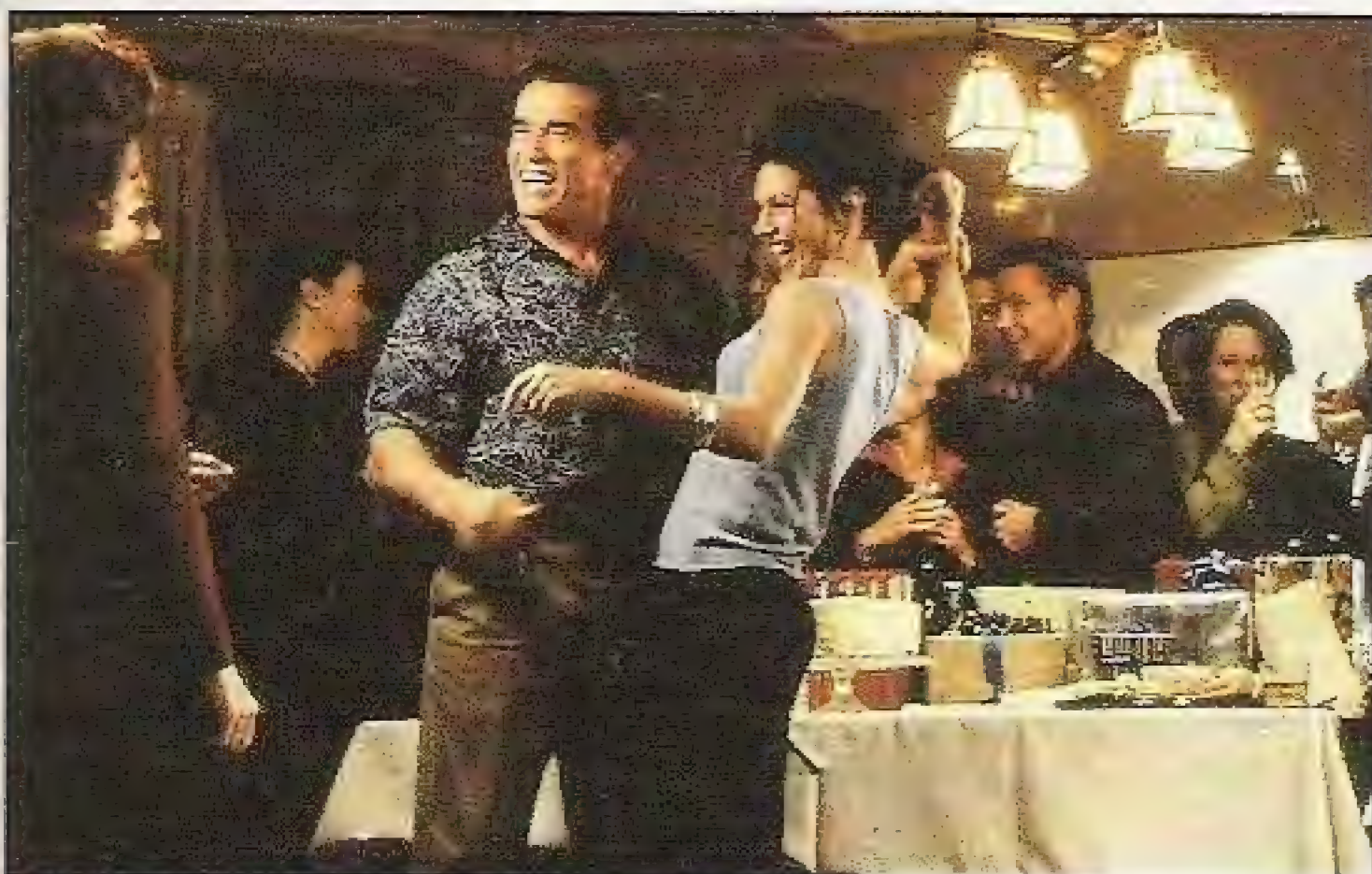
## SZÓSTY DZIEŃ



Zdesperowany bohater postanawia uciec. Na szczęście ma jeszcze niezły cios



Chyba zrobili nam zdjęcie... Ciekaw jestem, gdzie je opublikują!



Czy to prawdziwy bohater, czy może jego doskonała kopia bierze udział w przyjęciu urodzinowym? Dla widza to bez różnicy, ale dla Arniego to ważna sprawa

Jednym z najbardziej pechowych mężczyzn na świecie jest niejaki Arnold Schwarzenegger. Człowiek ten już na początku swej kariery dostrzegł, że tak naprawdę jest Conanem Barbarzyńcą, który musi uganiać się za złymi czarnoksiężnikami, wojowniczymi rycerzami (na szczęście nie ninja) i zmutowa-

nymi potworkami rodem z baśni fantasy. Chwilę później okazało się, że ów Conan to tak naprawdę elektroniczny morderca imieniem Terminator, małowówny i okrutny robot, który zamiast serca posiada kawał pociętej blachy. Jakby tego było mało – terroryści porwali mu córkę i, aby ją odzyskać, Arnie musiał przywdziać takie śmieszne nazwisko Commando. Facet zabił też wałęsającego się po lesie Predatora, dostał łupnia od Batmana i stracił swą pamięć absolutną. Był wreszcie egzekutorem, uciekinierem, a nawet bratem-bliźniakiem pokracznego Danny'ego DeVito, z którym zresztą zaszedł w ciążę.

Ostatnio los zadrwił jednak z niego szczególnie ciężko. W dniu swych kolejnych urodzin Arnie wracał do domu w przekonaniu, iż czeka nań tort z mnóstwem świeczek, piękna żona i nie mniej urodziwa córka. Jakież było jego zdziwie-

nie, kiedy ujrzał, że jest już od dawna w domu, świętuje i cieszy się szczęściem. Coś mu jednak nie pasowało. Arnie nie wiedział, jak to możliwe, że w jednej i tej samej chwili jest w mieszkaniu, u boku swej ukochanej rodziny, i... poza domem, sam jak palec...

Olśnienie przyszło błyskawicznie. Klon! Ktoś wpakował w życie Arniego doskonałą kopię, która zajęła jego miejsce u boku żony! Co prawda klony w XXI wieku to nic nadzwyczajnego, wystarczy wypisać małą fakturkę, poświadczyć podpisem i dołożyć kilka zielonych niczym trawa w maju dolarów, a już specjalna firma dostarcza nowego kotka, pieska czy nawet wirtualną dziewczynę, ale... Ale przecież klonowanie istot ludzkich jest zabronione! Prawo Dnia Szóstego, dnia, w którym Bóg stworzył człowieka, wyraźnie mówi, że ludzi się nie klonuje!

I w tym momencie zaczyna się koszmar Arniego. Facet musi nie tylko pozbyć się Arniego-bis, ale i wykończyć złych morderców, którzy nastają na jego życie oraz odkryć prawdę o potężnym spisku. Całe szczęście, że jest weteranem Wojny Tropikalnej i posługiwanie się bronią ma w malutkim palcu u nogi...

„Szósty dzień” to wypełniony akcją thriller science-fiction, w którym dzieje się więcej niż podczas najciekawszych



Ta pani z fioletowymi włosami nie lubi Arnolda. On też za nią nie przepada

nawet zajęć w szkole. Jest w nim wszystko: humor, wybuchy, szaleńcze pościgi, znakomite efekty specjalne, no i ulubieniec mas – Arnie. W rzeczywistości jednak film dotyka bardzo realnych problemów, z jakimi z pewnością zetkniesz się w pierwszej dekadzie XXI wieku. Chodzi tu oczywiście o klonowanie i jego konsekwencje.

Scenarzyści „Szóstego dnia” czerpali inspirację z autentycznych wydarzeń ze świata nauki, o których szeroko informowała prasa. Sklonowana owca Dolly była bowiem zaledwie początkiem całej serii eksperymentów, które zwińczyło wyhodowanie „sztucznej” małpy.

„Szósty dzień” ogląda się znakomicie, a tłumy widzów, które wała nań do kina, tylko potwierdzają tę opinię. Szkoda tylko, że sam Arnie z filmu na film wygląda coraz starszej. Może by go tak sklonować i zastąpić nieco młodszym Arnoldem-bis?



Jak złapać tego przebrzydłego klona i wskazać mu właściwe miejsce... szpital



Teraz biedny Arnie musi udowodnić, że on to właśnie on, a nie jego kopia

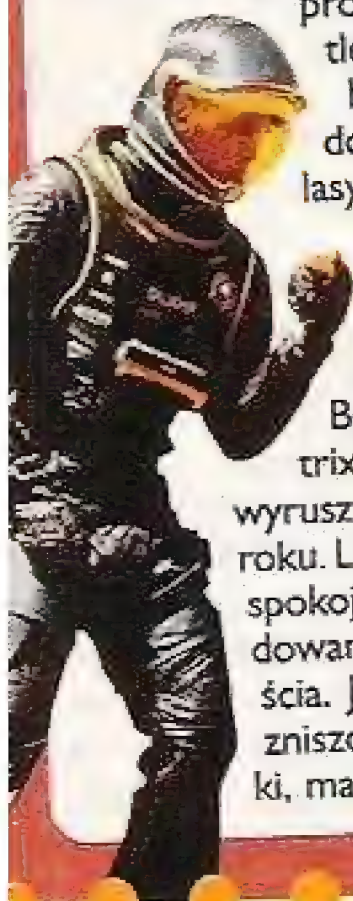
Pomysł 5	Aktorzy 5	Akcja 5
<b>Szósty Dzień</b>		
Science-Fiction / USA		
Premiera: 12 stycznia		
Od lat 12		
www.spe.sony.com/movies/the6thday		
Eksperymenty genetyczne wchodzą twórcom kina w krew. Arnie-bis to jest to!		
5		



**Zycie na Marsie wcale nie jest taką odległą perspektywą. Być może już niedługo się tam przeniesiemy**

**Z**ielona planeta umiera. Zniszczenia, jakich dokonali jej mieszkańcy, okazały się nie do odwrócenia. Dziura ozonowa, efekt cieplarniany, miliardy ton śmieci produkowanych przez największe korporacje doprowadziły do upadku kolebki cywilizacji ludzkiej.

Ziemscy naukowcy długo nie zastanawiali się nad rozwiązaniem. Ich wybór był oczywisty – czerwona planeta, zwana Marsem, już od wielu tysięcy lat czekała na kolonizatorów. Plan był prosty; zesłane na powierzchnię planety algi miały produkować całą masę tlenu, ludzie przylecieli by na gotowe, wybudowali miasta, posadzili lasy i zaczęli żyć tak, jak dawniej. Pierwsza ekipa kosmonautów pod dowództwem dzielnej komandor Bowman (znana z „Matrix” Carrie-Anne Moss) wyruszyła w podróż w 2050 roku. Lot na Marsa przebiegał spokojnie, jednak podczas lądowania doszło do nieszczęścia. Jedno wielkie „buuum” zniszczyło marzenia tej garstki, marzenia o lepszym świecie.



**PREMIERA  
5.01.2001**

## Czerwona Planeta

cie, o byciu pierwszymi spośród grupy kolonizatorów Marsa.

Większość niezbędnego do przeżycia sprzętu zamieniła się w bezużyteczny szmelc. Spotęgowało to tylko napięcie pomiędzy poszczególnymi członkami ekipy; coraz częściej dochodziło do bezsensownych kłótni i sporów. Osamotnieni kosmonauci czuli, że ich życiu zagraża niebezpieczeństwo, a już niedługo ich ciała mogą przyozdabiać ów pusty, marsjański krajobraz, który widzą dookoła.

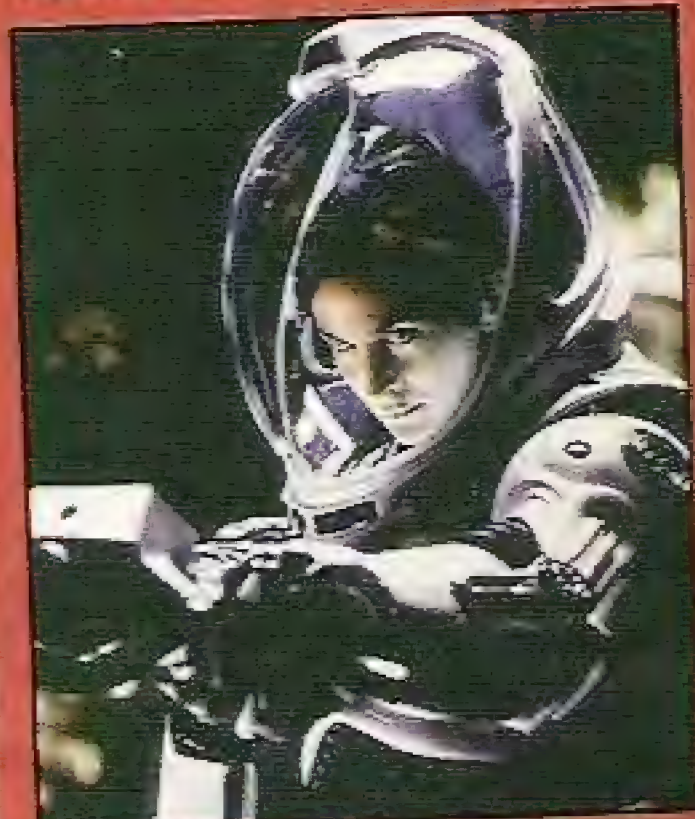


Ale... czy rzeczywiście jest on taki pusty, jaki im się wydaje?

Film przyjęto w USA z mieszanymi uczuciami. Krytyka grzmiała, że podobnej nielogiczności dawno nie widziała, jednak co więksi miłośnicy gatunku wyrażali swój podziw dla gry Vala Kilmera oraz interesujących efektów specjalnych. Zwracano też uwagę na delikatne proekologiczne przesłanie, jakże ważne w tych trudnych i brudnych czasach, w których żyjemy. A CLICK! mówi... filmów Science-Fiction nigdy za wiele!



Czy Val Kilmer uratuje Marsa przed zagładą? To trudne zadanie



Czy poznasz tę panią? Dignity? Terminator? A... Trinity! Tutaj jako komandor

## Poznaj mojego tatę

**Do czego jesteś zdolny, aby przypodobać się tatusiowi narzeczonej?**

**M**ężczyzna to taki gatunek człowieka, który jest odważny i niczego się nie boi. Błdy strach pada nań jedynie raz w życiu, w chwili, gdy mężczyzna ów musi prosić ojca swej narzeczonej o rękę jego córki.

Greg Foster (Ben Stiller) zakochany jest w Pam (Teri Polo) aż po końcówki swych całkiem zgrabnych uszu. Wie, że właśnie z tą dziewczyną chciałby spędzić resztę swoich dni. Dlatego też niemalże bez wahania decyduje się błagać jej rodziców, by udzielili im zgody na ślub. Tym samym wpada jak przystowiowa śliwka w kompot. Ojciec Pam (w tej roli znakomity Robert de Niro) okazuje się być człowiekiem wściekłym i surowym.



**PREMIERA  
26.12.2000**

Czyżby pierwsze spotkanie z tatusiem narzeczonej? Mina mówi sama za siebie

wym. Dba o swą córkę niczym o porcelanowe cacko i wierzy, że nikt się nią lepiej nie zaopiekuje niż on sam. Z tego właśnie powodu wszyscy kandydaci do ręki dziewczyny odpadają, zanim jeszcze powiedzą swe pierwsze słowo (zazwyczaj: „Dzień dobry panu”). Tak więc Greg, skromny i niezbyt przebojowy pielęgniarz, ma potężny problem do rozwiązania.

Komedia „Poznaj mojego tatę” oparta jest na konflikcie dwóch przeciwstawnych charakterów: pewnego siebie i zdecydowanego ojca Pam oraz ciapciakowatego, lecz walecznego Grega. Obserwowanie ich wzajemnych podchodów i kłótni może dostarczyć wielu niezapomnianych przeżyć, a przy okazji wzmocnić przekonanie co niektórych, że żenić się nie należy. Za dużo zachodu...



## Zakręcony

**M**ilość nie zna granic, a diabeł słowa „uczciwość”. I dobrze – bo gdyby nie te dwie prądkawne zasady, reżyser Harold Ramis (twórca „Ghostbusters” i „Dnia świstaka”) nie stworzyłby tak zakręconego filmu, jakim jest „Zakręcony”.

Wyobraź sobie młodego informatyka o imieniu Elliot, który kocha się w swej koleżance z pracy, pięknej Alison. Niestety, ona nie zwraca na niego uwagi. Chłopak korzysta więc z oferty diablity, która, w zamian za jego duszę, obiecuje spełnić 7 życzeń. „Chcę być bogaty, wpływowy i mieć Alison za żonę” – mówi bez wahania informatyk. I co? I Elliot jest krezurem, a ukochana woli czulego nauczyciela angielskiego. „Chcę być

najwrażliwszym mężczyzną na świecie” – dodaje więc chłopak. Kiedy staje się egzaltowanym nudziarzem, Alison rzuca go dla muskułarnego osiłka. I tak dalej... Diablita nagrywa się z Elliota, który postanawia ją przechrzyć i odzyskać duszę i serce Alison.

„Zakręcony” jest kolejną wersją popularnego w latach 60. filmu, tylko że diablita przemianowano na diablę. Cóż, równouprawnienie...

**Ciekaw jesteś, jak wykiwać diablę? Tak? To musisz obejrzeć Zakręconego**



Jeśli chcesz zrealizować marzenia, możesz poprosić o pomoc diablę...



Gorzej, jeśli pomylisz ją z drużyną cheerleaders. A zwłaszcza z jej trenerem

**PREMIERA  
02.02.2001**



**CLICK!**



## Od Microsoftu

### Dodatki do Media Playera 7

**M**icrosoft przygotował niespodziankę dla użytkowników Media Playera 7. Jest nią specjalny Bonus Pack, zawierający narzędzie pozwalające konwertować pliki MP3 na WMA. Poza tym, w końcu można będzie korzystać z zasobów skór dla popularnego WinAmpa. Niestety, wujek Bill nie kwapi się jakoś do poprawy kilku innych dokuczliwych błędów, np. nierozpoznawania niektórych formatów plików. Ale to już chyba celowe działanie... Bonus Pack jest do pobrania na stronach Microsoftu oraz z polskiego serwisu [www.pc.com.pl](http://www.pc.com.pl).

## Deinstalator...

### gdy nie działa Direct X

**W**szystkich użytkowników bibliotek Direct X zapewne ucieszy wiadomość, że jest już dostępna nowa wersja programu usuwającego te dodatki z systemu. Program zajmuje jedynie 42 kb i potrafi dać sobie radę także ze zniechęcającymi przez niektórych najnowszymi Direct X 8.0, dzięki czemu nie trzeba już np. przeinstalowywać całego systemu...

## Aparaty cyfrowe Agfy



Teraz już nie można narzekać, że z cyfrowki nie da się zrobić tradycyjnych odbitek!

**A**gfa oferuje nowe aparaty cyfrowe z serii ePhoto. Urządzenia mogą pracować w dwóch trybach (zdjęcia nieruchome i wideoklipy) oraz są przystosowane do współpracy z sieciowym serwisem drukowania odbitek Agfy. W trybie wideo mogą być używane do prowadzenia wideokonferencji.

ePhoto CL34 ma celownik optyczny i kolorowy ekran LCD o przekątnej 1,8 cala. Aparat wykonuje zdjęcia w rozdzielczości 1,3 MP (megapikseli), ma 2 MB pamięci, a poprzez gniazdo CompactFlash można dołączyć do niego dodatkowy moduł pamięci. Po podłączeniu do komputera przez port USB aparat może pracować jako kamera

### Internetowy fotograf

do wideokonferencji (rozdzielczość obrazu 320 na 240 punktów, 30 klatek na sekundę).

ePhoto CL20 ma równie bogate możliwości, ale jest pozbawiony ekranu LCD. Ma w zamian wygodny celownik optyczny. Jego pamięć wewnętrzna umożliwia zapisanie maksymalnie 4 zdjęć w najwyższej rozdzielczości lub 24 zdjęć w rozdzielczości VGA. W trybie wideo można nagrywać nim obraz w rozdzielczości 640 na 480 (20 klatek na sekundę) lub 320 na 240 (30 klatek na sekundę).

Obydwa aparaty fotograficzne są dostarczane z oprogramowaniem Agfa PhotoGenie umożliwiającym edycję obrazu

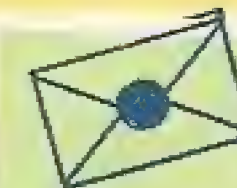
i usuwanie wad występujących w zdjęciach cyfrowych. W komplecie znajduje się też Corel Print Office 2000 i Corel Photo House 5. Oba modele aparatów są zasilane bateriami. Model ePhoto CL34 jest już sprzedany i kosztuje około 1000 zł. Model ePhoto CL20 pojawi się w sklepach w styczniu 2001 w cenie około 700 zł.

AGFAnet Print Service to działający w Sieci serwis wykonywania odbitek fotograficznych, który posyła obrazy i zamówienie za pośrednictwem Internetu do serwera centralnego, a następnie najbliższe laboratorium wykonuje odbitki na papierze. Użytkownik otrzymuje gotowe zdjęcia pocztą w ciągu dwóch do trzech dni.

## Internetowy bajer 3Com

### Audrey – przenośna... przeglądarka WWW?

**F**irma 3Com wyprodukowała urządzenie, umożliwiające korzystanie z Internetu przy użyciu linii telefonicznej bez komputera. Audrey posiada kolorowy ekran dotykowy, bezprzewodową klawiaturę, wbudowaną przeglądarkę stron WWW i program obsługi poczty e-mail oraz dodatkowe aplikacje typu notes czy kalendarz. Przeglądarka daje się łatwo podłączyć do przenośnych komputerów typu Palmtop oraz zwykłych PC (korzystając ze złącza USB) i można do niej dokupić całą masę akcesoriów... Cena urządzenia wynosi ok. 550 dolarów (2.600 zł).



## news telegram

### SONY PRZEGRYWA?

Jak się okazuje, konsole Sony nie są już tak popularne, jak niedawno. Obecnie w Japonii pierwsze miejsce pod względem sprzedanych egzemplarzy zajmuje Game Boy Color. Dopiero na drugim miejscu jest PlayStation 1, a na trzecim najnowsza PS2.

### TANIEJ, ALE DALEJ DROGO

Firma Tele2, oferująca usługę bezprzewodowego dostępu do Sieci Air2Net, obniżyła ceny swoich usług. Aktualnie koszt instalacji wynosi 449 złotych, a opłata miesięczna za używanie łącza 199 zł. Dobrze i to, ale nadal sądzimy, że to zbyt drogo – może być tak do np. 160 zł?

### SZEŚĆ PO RAZ DRUGI

W Internecie pojawiła się ulepszona wersja Netscape Communicatora 6, przeznaczona dla biznesu. Poza kilkoma dodatkowymi belkami i zmienionym ekranem startowym, nowa wersja uruchamia się troszkę szybciej. Dodatkowo wersja instalacyjna składa się z kilku mniejszych plików...

### REKLAMY W OPERZE

Również konkurencyjna Opera nie próżnuje i udostępniła najnowszą, piątą wersję swojej darmowej przeglądarki. Poza dodaniem kilku przydatnych funkcji, jest ona teraz też w wersji „sponsorowanej”. Dzięki temu użytkownik nie musi nic płacić, ale podczas korzystania z jej usług ogląda na ekranie reklamy sponsorów.

### UMTS BEZ PRZETARGU

Z powodu braku większej ilości chętnych, minister łączności zdecydował, że koncesje na telefonię UMTS polscy operatorzy komórkowi dostaną bez przetargu...

## Największy dysk twardy

**F**irma Seagate Technology wyprodukowała pierwszy na świecie dysk, mogący przechowywać aż 180 GB danych. Jest to największa pojemność, jaką do tej pory oferuje pojedynczy dysk. Dla porównania, gdyby wydrukować taką ilość danych, stos dokumentów byłby trzy razy wyższy od Empire State Building. Nowa Barracuda (tak trafnie nazwano urządzenie) trafi do sklepów w pierwszym kwartale 2001 r.

Posiada ona bardzo dobre parametry pracy, jest najcichszym dyskiem w historii, posiada system ochrony przed drganiem, który monitoruje ruch dysku. Nowością jest też całkiem nowy rodzaj obudowy dysku, znacznie lepiej chroniący delikatną elektronikę. Cena pojedynczych dysków Barracuda 180 wyniesie około 5.800 złotych – z tego powodu zwykli użytkownicy będą mogli długo o nim tylko pomarzyć...

### Super dysk Seagate tylko dla milionerów





## news telegram • news telegram

### ■ PC NA MACINTOSHU?

Firma Connectix, producent emulatora PlayStation dla PC i Maca, zaprezentowała swój kolejny produkt. Jest nim emulator PC dla komputerów Apple Macintosh.

### ■ PRZEBÓJE Z AMIGI

Angielska firma Alive World zamierza wydać płytę-składankę z największymi hitami z popularnego przed laty komputera Amiga. Stare przeboje mają być teraz dostępne dla posiadaczy Macintoshy. Ciekawe, co z właścicielami PC? Czyżby im się już nic nie należało?

### ■ INTEL PROTESTUJE

Intel odpięra zarzuty, jakoby Pentium 4 było wolniejsze od konkurencyjnego Athlona. Zdaniem rzecznika firmy, procesor pokazuje całą moc przy... użyciu specjalnie pisanych dla niego programów, a w czasie testów korzystano z nieodpowiednich programów. Może to i prawda, ale jak na razie w dostępnych programach AMD spisuje się lepiej.

### ■ INTERNET? TO NUDNE!

Jak wynika z sondażu przeprowadzonego w Anglii, młodzi ludzie coraz rzadziej korzystają z Sieci, a internetowy handel

i biznes uważany jest za utopię. Użytkownicy twierdzą, że Sieć zaczyna ich nudzić, jest w niej za dużo reklam, a koszty dostępu są zbyt wysokie. Również poczta elektroniczna staje się zbyt niebezpieczna. Czyżby Sieć miała się zwinąć?

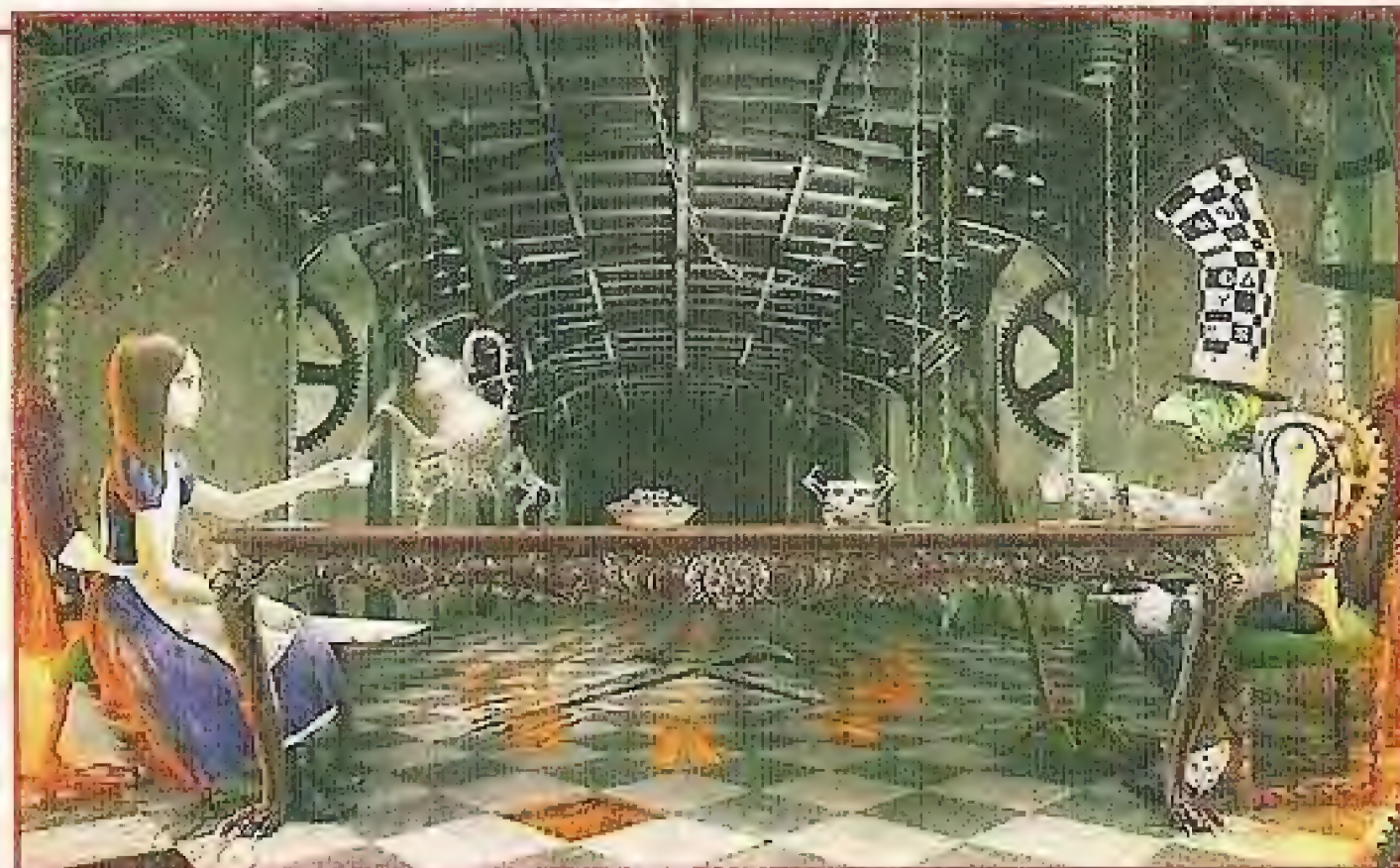
### ■ APPLE TRACI...

Po raz pierwszy od trzech lat, Apple Computers, firma kierowana przez Steve'a Jobsa odnotuje straty. Na kłopoty złożyły się zarówno wewnętrzne problemy z dostawami części, jak i ogólny spadek ilości kupowanych na świecie komputerów.

## Całkiem nowa Alicja w Krainie Czarów

Ale czy lepsza?

Ostatnio twórcy filmów raczyli wreszcie zauważyć, że gry komputerowe sprzedają się doskonale. A skoro już to zrobili, to postanowili wykorzystać je do swoich celów. W tym roku na ekranach kin pojawi się Lara, a jej śladami podąża właśnie nowa bohaterka gry komputerowej. Mowa tutaj o Alicji, która zawitała do domów w grze, której recenzję możesz przeczytać w tym numerze. Jeśli jednak myślisz, że Alicja to słaba osóbką, przeżywając przygody w fantastycznym i kolorowym świecie, bardzo się mylisz. Ta wersja jej przygód to po prostu horror, w którym dziewczynka musi walczyć o przetrwanie w Krainie Czarów, która zmieniła się nie do poznania (czyli kolejna oryginalna gra). Nic więc dziwnego, że grą zainteresował się sam Wes Craven, reżyser, który ma na sumieniu takie filmy jak „Koszmar z Ulicy Wiązów”, czy serię „Krzyk”. Scenariusz



napisze natomiast John August, znany m.in. z „Aniołków Charliego” (Aniołek Alicja?). Zapowiada on, że film nie będzie odbiegał klimatem i fabułą od gry. Na razie nie wiadomo, jakie gwiazdy odważą się wejść do zwiariowanego świata Alicji. Podobno o główną rolę ubiega się Natalie Portman („Leon Zawodowiec”, „Mroczne Widmo”), ale na razie są to jedynie plotki. Już teraz ciarki przechodzą po plecach...

## Internet dla wszystkich

W końcu coś się ruszyło...

Po długim oczekiwaniu miłośnicy buszowania po Sieci będą mogli skorzystać z konkurencyjnego wobec TP S.A. szybkiego dostępu do Internetu. A wszystko za sprawą działających w Polsce dwóch największych operatorów tv kablowej – firm UPC oraz Aster City Net (wchodzącej w skład EI).

Pierwsza z firm oferuje dostęp z wykorzystaniem modemu szerokopasmowego oraz karty sieciowej (wypożyczanych użytkownikowi za kaucją-wekslem 1200 zł). Maksymalna przepustowość łączy to 512 kbps. Za podłączenie trzeba będzie zapłacić 399 zł, a miesięczny abonament za nieograniczony dostęp kosztuje 199 zł. Dostęp do Sieci mogą uzyskać też abonenci cyfrowego pakietu Wizja TV. W ich przypadku koszt instalacji wynosi od 650 do 1650 złotych. Oczywiście

wybrać komfortowy dostęp do Internetu

Czym jest AGN?

AGN (Asymetryczny Główny Nębel) to nowoczesna, multimedialna Sieć, która umożliwia transmisję danych. To konformowy, szybki dostęp do Internetu. Biorąc pod uwagę jego prędkość, jakość i cenę, jest to najlepszy sposób na dostęp do Internetu. AGN jest dostępny dla użytkowników telewizji kablowej i jest to najlepszy sposób na dostęp do Internetu.

Wzrost prędkości transmisji danych jest jednym z najważniejszych czynników, które wpływają na jakość transmisji. AGN umożliwia transmisję danych z prędkością do 512 kbps, co jest znacznie szybsze niż tradycyjne łącza. AGN jest dostępny dla użytkowników telewizji kablowej i jest to najlepszy sposób na dostęp do Internetu.

Nieograniczony dostęp do Internetu. AGN umożliwia transmisję danych z prędkością do 512 kbps, co jest znacznie szybsze niż tradycyjne łącza. AGN jest dostępny dla użytkowników telewizji kablowej i jest to najlepszy sposób na dostęp do Internetu.

Jeśli masz dosyć jakości dostępu przez modem, zapoznaj się z ofertą kablówek...

## Sposób na piratów?

Niekopiowalne płyty audio

Firma Fahrenheit Entertainment zapowiedziała, że już wkrótce wprowadzi do sprzedaży płyty CD zabezpieczone przed kopiowaniem. Krążki wykorzystają technologię SunnComm, opracowaną przez bliżej nieznaną firmę z Phoenix.

Takie rozwiązanie ma uniemożliwić np. konwertowanie utworów do formatu MP3 oraz kopiowanie utworów przy pomocy popularnych nagrywarek. Zabezpieczenie Fahrenheit Entertainment jest kolejną próbą skutecznej ochrony praw autorskich. Poprzednie działania firmy BMG nie przyniosły spodziewanych efektów, a do tego nabywcy płyt żalili się, że ich sprzęt audio nie jest w stanie odczytać zabezpieczonych płyt. Ciekawe, czy nowa technologia będzie pozbawiona tego typu „niespodzianek”.



z satelity można tylko odbierać dane, do ich wysyłania konieczna jest linia telefoniczna.

Bogatszą ofertę ma sieć EI – Aster City Net. Użytkownik może wybrać jeden z trzech różniących się przepustowością typów łącza. Instalacja kosztuje tu 599 zł, a abonament odpowiednio: 129 zł za łącze 128 kbps, 239 zł za 256 kbps i 649 zł za 512 kbps. Zaletą oferty EI jest adres IP z tzw. klasy publicznej, czyli widziany spoza wewnętrznej Sieci.

A teraz kilka gorzkich pigulek. Po pierwsze, obydwie oferty nadal dostępne są w wybranych rejonach kraju (lub nawet określonych dzielnicach większych miast). Po drugie, rzeczywista przepustowość łącza jest mniejsza. I po trzecie – ceny, mimo że atrakcyjne, mogą nadal być dla wielu zbyt wysokie. Cały czas więc czekamy na naprawdę tani, nielimitowany dostęp do Sieci – poprzez zwykły modem...

Dodatkowe informacje pod adresami: [www.astercity.net](http://www.astercity.net), [www.upc.pl](http://www.upc.pl)

## W SKRÓCIE

### Eksperyment TP S.A.

#### Początki Sieci Miejskiej

Firma Ericsson we współpracy z Telekomunikacją Polską S.A. pracuje nad uruchomieniem całkiem nowego pakietu usług multimedialnych. Właśnie budowana jest eksperymentalna, szerokopasmowa Sieć miejska, dzięki której użytkownicy zyskają szybki dostęp do Internetu. Poza tym, przy wykorzystaniu powstającej instalacji będzie można przysyłać dźwięk oraz obraz, a także sygnał tv kablowej. Niezbędnego sprzętu, oprogramowania oraz technologii dostarczy firma Ericsson. Dzięki wykorzystaniu najnowszych rozwiązań, użytkownicy będą mogli łączyć się z Siecią przy użyciu zarówno szerokopasmowych modemów kablówkowych (abonenci tv), jak i technologii radiowej LMDS. Oczywiście, jak zwykle przy nowych usługach naszego głównego operatora telekomunikacyjnego, pozostają dwa pytania: kiedy takie usługi będą dostępne dla wszystkich chętnych i co ważniejsze, ile będą kosztowały. Bo na tani dostęp chyba już nikt nie może liczyć...

### Zyski i straty

#### Koniec superzarobków?

Chyba bezpowrotnie skończyły się czasy, gdy giganci rynku komputerowego sprzedawali coraz większe ilości swoich produktów. I tak Intelowi nie udało się zwiększyć, jak planował, sprzedaży swoich procesorów. Co prawda firma tłumaczy to faktem ogólnie spadającego popytu, ale pojawiają się głosy, że nie bez znaczenia były tu działania konkurencyjnego AMD. Również znana firma Creative nie będzie mogła się pochwalić tak wysokimi zyskami, jakie zakładała – i tutaj kupujący wybierali inne produkty. Pośród gigantów rynku tylko tajwańska VIA może cieszyć się z ponad 30% wzrostu sprzedaży swoich towarów. Biorąc pod uwagę fakt, że ceny cały czas idą w dół, producenci muszą zastanowić się, jak sprzedawać tanio, ale za to jak najwięcej...

### Komputery i prawo

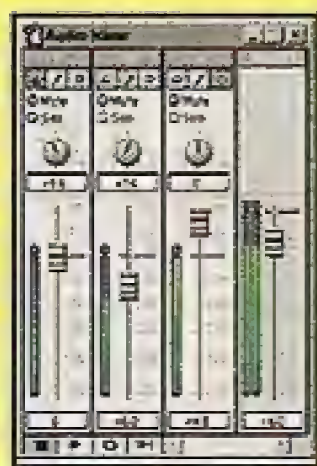
#### Bezkarni bandyci...

Jak wynika z przeprowadzonych w 52 krajach badań, w wielu państwach świata przepisy gwarantują komputerowym przestępcom praktycznie całkowitą bezkarność. Tylko 9 krajów posiada zapisy prawne, określające, jak postępować w przypadku popełnienia niektórych wykroczeń „komputerowych”, a w aż 33 krajach w ogóle nie ma odpowiednich rozporządzeń. Jak widać, za rozwojem Internetu i komputerów nie nadążają ludzie i prawo. Co to znaczy w praktyce, chyba nie trzeba tłumaczyć...



## Nowa Premiera Adobe Premiere 6.0

**A**dobe Systems oferuje nową wersję Adobe Premiere – doskonałego programu do cyfrowej edycji wideo. Pakiet posiada kompletny zestaw narzędzi do szybkiej i, co ważne, łatwej edycji filmów na



domowym komputerze oraz ich publikacji na stronach WWW. Rozpoznaje między innymi formaty Microsoft WindowsMedia, RealVideo i Apple QuickTime. Poza tym potrafi obsługiwać różne urządzenia Digital Video (cyfrowego wideo) oraz posiada nowe narzędzia i ulepszony interfejs użytkownika. Podobnie jak większość programów firmy Adobe, Premiere 6.0 współpracuje z innymi programami z tej samej firmy,

np. After Effects, Adobe Photoshop czy Adobe GoLive. Adobe Premiere w wersji dla Windows 98, 2000, ME i NT oraz MacOS 9.0.4 trafi do sklepów w 2001 r. i będzie kosztować ok. 3300 złotych (uaktualnienie za około 850 złotych).



## Kara za spam Bezlitosny sąd w USA

**A**merykański sąd skazał 46-letniego Amerykanina na siedem lat więzienia za... spam. Oskarżony, korzystając nielegalnie z komputerów Market Vision, rozesłał kilka milionów e-maili na adresy różnych użytkowników. Dodatkowo tak modyfikował nagłówki listów, aby jako nadawca figurował IBM.Net. Właściciel Market Vision ocenił swoje straty na 18000 dolarów (działalność spamera zablokowała bowiem skutecznie wewnętrzną Sieć firmy).

## Technologia rodem z XXII wieku Rzeczywistość przegania fantazję?

**I**ntel opracował nowy tranzystor, który będzie wykorzystywany w procesorach produkowanych za 5-10 lat i taktowanych zegarem działającym z częstotliwościami rzędu 10 GHz! Według inżynierów Intelu, jest on w stanie wykonywać 400.000.000 obliczeń (około 2 miliony operacji) w czasie ułamka sekundy.

Zdaniem naukowców, nowa technologia zaowocuje powstaniem superwydajnych komputerów, przy których dzisiejsze konstrukcje mogą wydać się równie prymitywne, co drewniane liczydło. Być może stanie się też realne zbudowanie elektronicznych tłumaczy działających w czasie rzeczywistym oraz innych gadżetów rodem z filmów sf.

## Jaki system dla komórkowców? Czy okienka trafią do telefonów

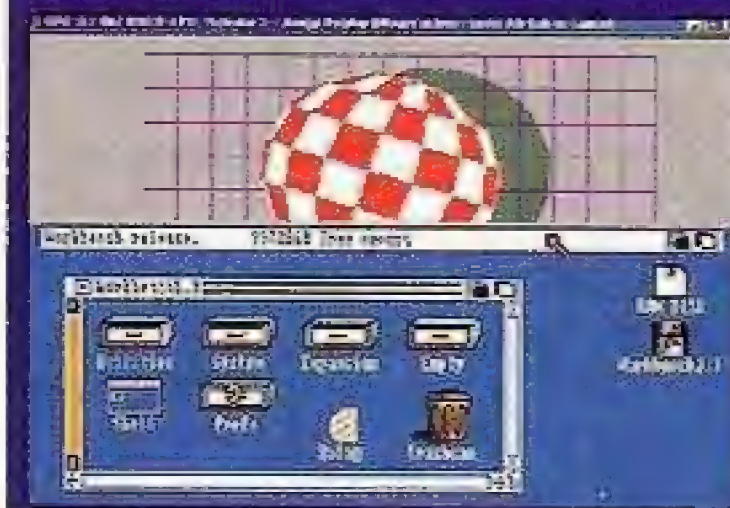
**P**roducenci telefonów komórkowych rozpoczynają produkcję modeli obsługiwanych przez specjalne systemy operacyjne. Samsung Electronics chce uruchomić produkcję telefonów przewyższających możliwościami nawet sprzedawane teraz palmtopy. Ich użytkownicy będą mogli przeglądać strony WWW, czy odbierać i wysyłać za ich pomocą pocztę elektroniczną. Nowe modele mają pojawić się



w sprzedaży w USA w drugim kwartale 2001 roku. W tym samym czasie Microsoft chce zaprezentować własny model telefonu Stinger, obsługiwany przez specjalną wersję Windows. Natomiast inna firma, Palm Computing, chce wraz z Motorolą produkować „inteligentne telefony”. Pojawia się one w sprzedaży około 2002 roku. Technologia Palma zastosują też firmy Nokia i Kyocera.

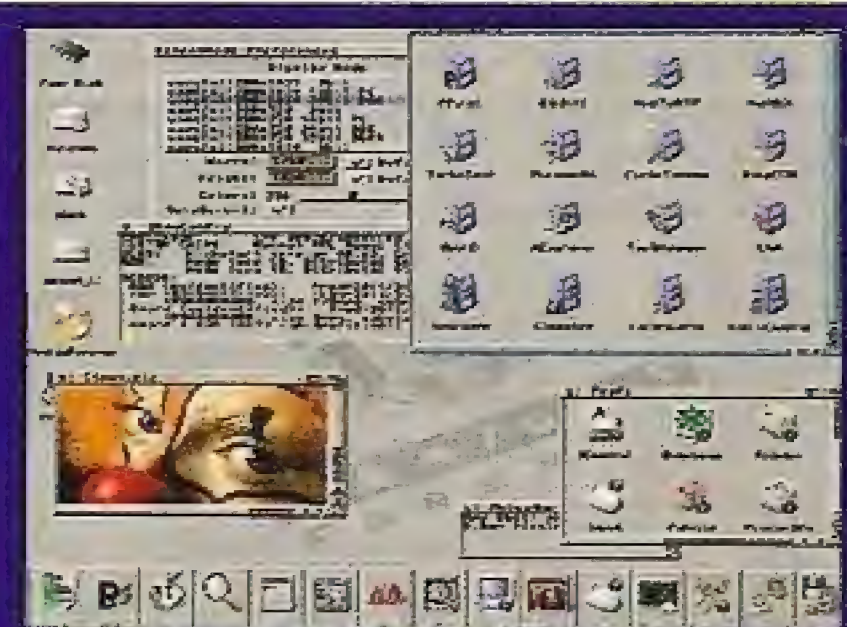
## Amiga – była, jest i będzie? Historia dłuższa od brazylijskich seriali

**F**irma Cloanto udostępniła Amiga Forever 4.0 – najnowszą wersję emulatora komputerów Amiga, działającą na



platformach PC i Macintosh. Wraz z oprogramowaniem użytkownik dostaje zestaw narzędzi do zarządzania „zasobami Amigi” na peccie – Amiga Explorer 4.0 oraz 20 dodatkowych programików narzędziowych. Program potrafi udawać komputery Amiga z procesorami Motorola 68000, 68020 i 68030. Można go ściągnąć z Sieci albo kupić na płycie CD-ROM w cenie 30 dolarów.

Jak widać, miłośnicy Amigi robią wszystko, aby przywrócić ją do życia w jakiegokolwiek postaci...



Wygląda znajomo i zachowuje się znajomo. Ale ta obudowa... Amigopecet?

## news telegram • news telegram

### NIC ZA DARMO

Serwis Altavista poinformował, że zmuszony będzie na nieokreślony czas zawiesić usługę darmowego dostępu do Sieci dla swoich klientów. Firma rezygnuje też z tworzenia własnego portalu, ograniczając się do serwisów wyszukiwawczych.

### GO Z INTERNETEM W UPC

Firma UPC (działająca do niedawna w Polsce pod nazwą PTK), świadcząca usługi telewizji kablowej oraz dostępu do Sieci, zrezygnowała w USA ze współpracy z operatorem Internetu Excite@Home. Podobna usługa miała być oferowana w Polsce i – jak twierdzą przedstawiciele firmy – za-

istniała sytuacja nie wpłynie na zmianę planów firmy. Pozostaje więc czekać na pierwsze instalacje...

### WIELCY KUPUJĄ...

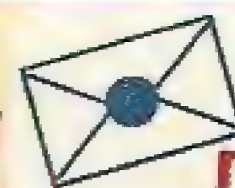
Koncern Thompson odkupił większościowe udziały w kilku spółkach należących do firmy Philips. Dzięki temu zyska dostęp do nowoczesnych technologii, a Philips będzie mógł skoncentrować się na swojej głównej działalności – domowym sprzęcie RTV.

### WIELKI BRAT PATRZY

W Wielkiej Brytanii przyjęto przepisy umożliwiające pracodawcy praktycznie nieograniczoną kontrolę rozmów telefonicznych oraz poczty e-mail swoich pracowników. Jak dłu-

maczą szefowie firm, dzięki temu będą wiedzieć, czy pracownicy prawidłowo obsługują klientów, oraz – co ważniejsze – ile czasu spędzają na prywatnych rozmowach i przeglądaniu stron w Sieci.

Jeszcze odważniejszy projekt polega na stworzeniu superkomputera zdolnego kontrolować i przechowywać zapisy rozmów telefonicznych oraz e-maili wszystkich mieszkańców Wielkiej Brytanii. Dane byłyby dostępne jedynie służbom specjalnym i wykorzystywane przeciw osobom łamiącym prawo. Tak czy inaczej, perspektywa bycia nieustannie obserwowanym jest bardzo niepokojąca...



news telegram

### AMD TEŻ OBNIŻY CENY?

Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, reakcją AMD na obniżkę cen procesorów Intel ma być zmiana cen Athlona – model 1 GHz ma potanieć podobno o połowę...

### POLSKI WIRUS

Użytkownikom programu Microsoft Outlook Express zagraża kolejny wirus, najprawdopodobniej polskiej produkcji. Jego autor, miłośnik systemu Linux, ograniczył działanie mikroba do demoloowania plików graficznych, w których dopisywany jest tekst „Change at least for now to Linux” (Zmień system na Linuxa).

### PODWÓJNY AMD

Firma Iwill zaprezentowała nową płytę dla procesorów Athlon oraz Duron. Konstrukcja, poza bardzo dużymi możliwościami „podkręcania” częstotliwości pracy, obsługuje dwa procesory!

### NOWE CYRIXY

Tajwańska VIA, producent popularnych chipsetów do płyt głównych, zaoferowała nowe wersje procesorów Cyrix III 650 i 667 MHz. Układy korzystają z gniazd Socket 370 (takich jak Celeron) i przeznaczone są dla mniej wymagających użytkowników. Jednocześnie w przyszłym roku mają pojawić się nowe, wydajniejsze Cyrixy.

## Wpadki i gafy

### Słabe dni Microsoftu?

Jak donoszą serwisy informacyjne, Microsoft wpadł na isticie szatański pomysł. Prawnicy koncernu zażądali, aby strony typu SecurityFocus.com (informujące o błędach w oprogramowaniu) zaprzestały informowania o dziurach w zabezpieczeniach Windows. Microsoft ostrzega, że serwisy WWW nie mają... praw autorskich na zamieszczanie takich informacji i, jeśli nie zaprzestaną swojej działalności, sprawa trafi do sądu! Istnieje wiele sposobów walki z błędami w programach, ale na taki – szczerze mówiąc – sami byśmy nie wpadli...

### Intel czy producenci?

Przedstawiciele Intelu przyznali, że część systemów operacyjnych Linux może mieć kłopot z rozpoznaniem procesora Pentium 4. Problem dotyczy np. serwerowych wersji oprogramowania eServer Caldera Systems. Aby uniknąć takich niespodzianek, inne firmy w ogóle usunęły procedury rozpoznawania procesora z kodu programu.







**JEDYNA OKAZJA!**  
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: **PLAY**, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

**Wirtualny Świat**  
Jedynie z **CLICKIEM!** każda z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**  
**Wysyłka gratis!**

**GRAND PRIX 3 pl** 99 zł 89 zł ☐  
**WROTA BALDURA 2** 459 zł 149 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: **Wirtualny Świat**, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

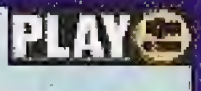
**SUPEROKAZJA!**  
Kupuj **CLICKIEM!**



Firma **TOPWARE** poleca gry w polskiej wersji językowej  
**ENEMY ENGAGED:**  
**COMANCHE vs. HOKUM** – 99 zł  
**CUE CLUB** – 69,95 zł  
**CATAN** – 79 zł

Pokrywamy koszty wysyłki!!  
Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuł gry, którą zamawiasz, oraz swój dokładny adres  
Nasz adres: **TOPWARE POLAND**, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

**WIELKA PROMOCJA!**  
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy **PLAY IT** **10 % taniej!**



Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: **OPM**, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier **GRATIS!**

## LISTY

Witamy w XXI wieku!

Hops i już po Świętach oraz Nowym Roku. Najwyższa pora zrobić mały remanent i podsumować Waszą korespondencję z zeszłego roku. Oczywiście, nie zabraknie też zwykłych odpowiedzi, ale to za chwilę.

**P**rzez ostatnie 12 miesięcy otrzymaliśmy od Was niezliczoną ilość listów oraz e-maili. Dzięki nim mogliśmy dowiedzieć się, co Wam się podoba, a co budzi niechęć i sprzeciw. Niektóre tematy jednak powtarzały się w Waszych listach regularnie...

### CO SIĘ DZIEJE Z LISTAMI...

Wszystkie listy oraz e-maile są przez nas czytane, a zawarte w nich opinie brane pod uwagę. Staramy się odpisywać na prawie każdy e-mail, choć jest to coraz trudniejsze (tak wiele poczty do nas przychodzi). Jeśli jednak ktoś z Was nie dostaje odpowiedzi, nie znaczy to, że jego list został pominięty...

### KRYTYKA CLICKA!...

Kilka razy spotkaliśmy się z zarzutem, że nie publikujemy listów krytykujących nasze pismo. Publikujemy każdy list bez względu na jego treść, jednak pod dwoma warunkami. Po pierwsze, musi być on ciekawy (też dla innych czytelników). Po drugie – to dotyczy wszelkiej korespondencji – nie może być wulgarny i obraźliwy. Niestety, większość przeciwników **CLICKA!** nie jest w stanie napisać nic konkretnego, poza stwierdzeniami „jesteście #@%\*&!@!@!@!”.

### MANGA I ANIME

Ta tematyka ma swoich zagorzałych miłośników, jak i wrogów. Doskonale sobie zdajemy z tego sprawę i staramy się nie narazić żadnej ze stron. Tak więc, nie przestaniemy od czasu do czasu pisać o M&A, ale i nie zwiększymy ilości stron poświęconych np. **Dragon Ball** czy **Pokemonom**.

### KINO, TELEFONY KOMÓRKOWE...

Kilka osób zarzucało nam, że **CLICK!** jest pismem tylko o grach, więc niepotrzebnie piszemy o komórkach czy filmach. Tak naprawdę, to nasze pismo nie jest tylko i wyłącznie poświęcone grom oraz komputerom. Zależy nam na tym, abyście – kupując **CLICKA!** – mogli dowiedzieć się



też o innych ciekawych rzeczach, zwłaszcza że do większości z nich też macie dostęp. Pamiętajcie, że świat nie składa się z kolejnych poziomów gry...

### ADRESY MP3 W SIECI I NIE TYLKO

Od dłuższego czasu prosicie nas o podawanie adresów, pod którymi w Sieci można pobrać utwory lub gry. Nie możemy tego zrobić z wiadomych względów – byłoby to popieraniem piractwa!

### CENA CLICKA!

Składa się na nią bardzo wiele elementów, z których najważniejszymi są koszty papieru, energii potrzebnej do produkcji, a teraz jeszcze wprowadzony od początku roku 7% podatek VAT na czasopisma. Oczywiście, staramy się nie obciążać zbyt wiele waszych kieszeni, jednak czasem nie możemy nic zrobić...

To by było na tyle, jeśli chodzi o najbardziej gorące tematy. Teraz powracamy do aktualnej korespondencji...

### CLICK! Z PŁYTĄ CD CO MIESIĄC?

Kolega z klasy namówił mnie do kupienia Waszego pisma, ponieważ został tam zamieszczony jego list (jako list numeru). Już następnego dnia po wydaniu Waszej gazety miałem problemy z jej kupieniem, ale na szczęście po odwiedzeniu kilku kiosków dostałem **CLICKA!** oraz Wasz kalendarz. Wasze pismo będę czytał chyba już zawsze, nie mogę się doczekać grudniowego numeru. Czy nie może wychodzić osobny numer **CLICKA!**, np. co 1 miesiąc z płytą CD-ROM?

Artur Dargacz

Oto, jak na ludzi działa fakt, że list ich znajomego pojawił się w gazecie. Nagle wszyscy zaczynają ją kupować... Recepta na sukces: pismo wypełnione listami? A wracając do twojego pytania, wydawanie osobnej wersji z CD byłoby nieopłacalne – po prostu taki **CLICK!** kosztowałby znacznie więcej i nie wszyscy mogliby go kupić.

### CAŁE MNÓSTWO UWAG

1. Czemu nie macie jeszcze stron WWW?
2. Wasze pismo nie jest takie tanie, na jakie wygląda, bo przez miesiąc muszę wydać na nie 6.80zł (...)
3. Poszerzenie gazety to głupi pomysł
4. **DRAGON BALL** jest The BEST!
5. Więcej o Internecie!
6. Wywalcie Clickers'a, on jest tylko dla lamerów!
7. Zmniejszcie TOP 20!
8. Czemu w dziale Listy nie widzę listów, które by krytykowały Wasze pismo? Boicie się? Bo nie wierzę, że takich nie dostajecie.
9. Więcej tekstów, mniej screen'ów!

Dragon

1. Projekt strony WWW został przesunięty w bliżej nieokreśloną przyszłość. Niestety...

2. Tylko, że za to przez miesiąc masz ponad 120 stron (plus plakaty, naklejki i inne dodatki) i świeże wiadomości co dwa tygodnie. Ale przecież każdy czyta to, co mu bardziej odpowiada – jedni miesięcznik, inni dwutygodnik.

3. Zwiększenie formatu ma tylu zwolenników, co przeciwników. Jeśli przeważą głosy krytyczne, wrócimy do poprzedniego formatu.

4. – 5. Bez komentarza...

6. Clickers podoba się większości czytelników i dopóki tak będzie, pozostanie w piśmie.

7. Również co do TOP 20 nie mieliśmy większych uwag i zastrzeżeń...

8. Być może nieuważnie czytasz listy... Nie unikamy krytyki (przykład masz przed sobą). Nie publikujemy jedynie tzw. „błota”, którym obrzucają nas niektórzy czytelnicy. Ale to chyba jest normalne?

9. Jeśli zwiększymy jeszcze bardziej ilość tekstu, **CLICK!** zacznie przypominać czarnobiałą, ponurą gazetę... To zły pomysł.

### PROBLEM ZE SPAMEREM

Kochana redakcjo! Jestem Waszym wiernym czytelnikiem, piszę do was, ponieważ mam kłopot. Jakiś spamer cały czas zapycha mi skrzynkę durnymi reklamami! Proszę Was też o super dodatek na temat Internetu.

MK3

Po pierwsze, musisz jednoznacznie stwierdzić, czy śmieci w twojej skrzynce są efektem działalności spamera, czy może... reklamami dostarczonymi przez właściciela darmowego konta e-mail. Często warunkiem używania konta jest przyjmowanie reklam. Jeśli otrzymujesz pocztę adresowaną tylko do siebie, przyjrzyj się jej treści. Maile wysyłane z różnych serwisów informacyjnych mają opcję usunięcia odbiorcy (czyli ciebie) z listy klientów, wystarczy wybrać adres opisany jako „unsubscribe”.

Jeśli jednak padłeś ofiarą spamera, możesz użyć filtrów wbudowanych w program pocztowy – nie ochroni cię to jednak przed odbieraniem korespondencji, jedynie zbędne maile trafią od razu do kosza. Lepszym wyjściem jest poinformowanie o całej sytuacji administratora serwera, z którego wysyłane są śmieci.

### PYTANIA, PYTANIA...

Nie zbieram Waszego pisma od pierwszego numeru, dlatego zadam Wam kilka pytań... Czy dawaliście kody do **GTA 2 PL** i **TOY STORY 2**? Jak to się stało, że **Lara Croft** nie żyje? Czemu nie dajecie kodów do starszych gier? Które listy wybieracie? Te z pogroźkami, czy co? Czemu nie zrobicie np. krzyżówki o komputerach? Co oznacza skrót **PSX**? Wiem, że **P** i **S** oznacza **Play Station**, a co oznacza **X**? A teraz parę innych spraw: Mam pomysł na nowego **CLICKA!** extra. Powinien on być o... starych grach. Dawajcie więcej o **Pokemonach!** Przestańcie atakować piratów. Nie czepiajcie się w grach minusów takich, jak brzydka grafika czy muzyka.

Paweł Marciniak z Bogatyni

Kody do **GTA2** były w **CLICK 7/00**, a porady do **TOY STORY 2** w **CLICK 5/00**. **Lara** nie wydoszła się z grobowca w poprzednim odcinku swoich przygód. Jednak – jak to bywa w grach i filmach – może się wkrótce okazać, że cudem ocalała... Staramy się dawać kody, które nie były wcześniej publikowane w innych pismach i do najnowszych gier. W **CLICKU!** umieszczamy najciekawsze listy (nie muszą być zaraz z pogroźkami). Krzyżówki były w pierwszych numerach i nie

## Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC** – niestety, tej gry nie ma na tę platformę
- PSX** – opisujemy wersję dla tej platformy
- N64** – już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...
- N64** – wkrótce wersja dla...

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry  
Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

**Clicker's Revenge 4**  
Super Akcja  
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy  
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD  
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD  
Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 6  
Dokładna grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!  
Bardzo łatwo uzależnia, jak zacznieś grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick



Ocena końcowa



spodobały się czytelnikom, więc musiały zniknąć. Nazwa PSX pochodzi z zamierzonych czasów, kiedy był to dopiero projekt i chciano go odróżnić od innych konsol. Dlatego nazwano go X. Teraz zresztą nazwę zmieniono na PSOne. Też ładnie. Nie planujemy wydać CLICKA! extra o starych grach – co było, minęło... Również ilość Pokemonów w CLICKU! jest chyba odpowiednia – przecież są osoby, które nie lubią Pikachu i jego kumpli. Co do piractwa, to podaj choć jeden powód, dla którego mamy go nie atakować? Opisuując grę, nie można nie zwracać uwagi na grafikę i dźwięk. Jak to sobie wyobrażasz? Zabawa jest świetna, choć nie widać, gdzie kończy się ściana i zaczyna bohater gry, a coś do tego piszczy z głośnika?

### DRESZCZYK EMOCJI PRZY KUPNIE...

Chciałbym nawiązać do odwiecznego problemu, którym jest nabycie Click'a! w kioskach, sklepach, itp. Ja mam to szczęście, że mieszkam w dużym mieście (Szczecin), ale i tak pojawiają się kłopoty... po reklamie tv. Zawsze, gdy okazuje się, że w piśmie będzie coś extra (czyli co jakieś dwa tygodnie), muszę biec do kiosku najpóźniej o 6.30. Czy moglibyście pod koniec reklamy dać napis „Uwaga! Lord Klikacz zamawia jeden egzemplarz!”? Wiem, że jest prenumerata, ale uwielbiam ten moment, kiedy wchodzi do sklepu, a właścicielka pyta: „To, co zawsze?”.

Lord Klikacz

Do nas też docierają sygnały, że niektórzy czytelnicy mają problem z kupnem CLICKA! Niestety, nie istnieje rozwiązanie tego problemu... Nikt nie jest w stanie przewidzieć, ile numerów sprzeda się np. w każdym kiosku i jak je rozesać po kraju. Dlatego też zaproponowaliśmy prenumeratę, a żadnym emocji pozostaje polowanie w kioskach... W następnej reklamie umieścimy ukryty tekst, oddziałujący na podświadomość kioskarzy: „Zarezerwujcie CLICKA! dla Lorda Klikacza”...

### NIE TYLKO WINDOWS

Chciałbym dowiedzieć się czegoś więcej o systemach operacyjnych innych niż Windows. W jednym z wydań specjalnych pisałeś, że Linux jest darmowy... Moglibyście zamieścić go na Waszym CD wraz z kilkoma innymi systemami. Chętnie poczytałbym też o wirusach, a zwłaszcza o tym, jak je pisać (i w czym – może w Delphi?).

Andrzej Różyński

Właściwie poza opisywanym przez nas Linuxem (odmianą Unixa), Novell NetWare dla serwerów i BeOSem, o którym szerzej napiszemy w którymś z przyszłych numerów, nie ma konkurencji dla Windows... Przygotowując CD, staramy się, aby jak najwięcej osób znalazło na nim coś ciekawego. Obawiamy się, że Linux zajmie drogie miejsce i nie zmieszczą się inne, ciekawe rzeczy. Poza tym, istnieją specjalistyczne pisma o Unixie, regulaminy zamieszczające na swoich płytach różne wersje tego systemu. Raporty o nowo odkrytych wirusach zamieszczamy co jakiś czas w dziale News, natomiast nie zamierzamy uczyć czytelników, jak je pisać.

### CYTELNICZY – POECI...

„CLICK!” to niezłe piśmiśło, a więc napisałem o nim wierszydło, a jeśli od razu czegoś nie chwytasz,

poczekaj tylko, aż go przeczytasz... Kiedy nuda ci przeszkadza, gdy polityk w tv gada, kiedy nie wiesz co masz robić, a na pole strach wychodzić, weź do ręki pismo znane, dziś przez wszystkich już lubiane, czytaj od samego rana i się zmień w Clicka! fana...

Adrian Muciek

Tekst świetnie pasujący do jakiejś raperskiej piosenki. Tylko kto stworzy muzykę? Czekamy na Wasze propozycje...

### POCHWAŁY, PIRACTWO I UWAGI

Na początku kilka pochwał... Dzięki, że wydajecie takie pismo, jak CLICK!, że jest ono dwutygodnikiem, że jest tak różnorodne tematycznie. Dzięki za Clickersa, za nic go nie usuwacie! A teraz pytania i uwagi. Czy odpowiedzi konkursowe można przysyłać na zwykłych kartkach wrzuconych do jednej koperty, czy tylko i wyłącznie na pocztówkach? Druga sprawa, poradniki – są OK, ale zajmują trochę za dużo miejsca. Kurs programowania – podobne artykuły zamieszczane są w każdym piśmie... Zamiast podawać żądania czytelników w listach, przygotujcie ankietę, aby każdy mógł napisać, czego chce. Piractwo jest szkodliwe, ale mimo to programy i tak powinny być tańsze. Myślę, że piractwo jest właśnie odpowiedzią na wysokie ceny gier...

Qrczak z Legnicy

(...) Czy najważniejsze jest to, czy gra jest piracka, czy oryginalna? Najważniejsza jest zabawa, przyjemność grania, radość jaką nam dostarcza... (...)

Piotr Dacia

Odpowiedzi na konkursy można przysyłać na cymkolwiek. Mogą to być kartki we wspólnej kopercie. Nie zapomnijcie tylko o kuponach konkursowych i napisaniu na kopercie „konkurs xxx” albo „konkursy z numeru xxx”. Poradniki – często po prostu nie da się ich skrócić – i tak ograniczyliśmy już ich ilość! O kurs programowania prosili nas sami czytelnicy.

A co do piractwa, owszem, ceny oryginalnych gier są często za wysokie, a część polskich wersji po prostu kiepska. Jednak, kupując nielegalne wersje, przyczyniacie się do takiej sytuacji. Dystrybutorzy nie zarabiają tak wiele, jak zakładają, nie mają pieniędzy na dobre spolszczenie gry i nie mogą (lub nie chcą) ich sprzedać taniej... No i mamy błędne koło. Frajda i zabawa są bardzo ważne, jednak nie zapominać, że – abyś Ty mógł się bawić – ktoś ciężko się napracował, a teraz nie dostanie za to ani grosza! To chyba nie jest w porządku?

### POKEMONY I NIE TYLKO...

Piszcie o Pokemonach regularnie! Na pewno większość czytelników lubi Pokemony, moglibyście więc do każdego numeru dołączyć po 10 kart z tymi stworkami. Cena nie gra roli, każdy chyba dołoży te kilka groszy, aby je mieć!

Zbigniew Brzeziński

Mam do was kilka spraw. Czy według Was czytelnicy to 5-latk? Czy są dziećmi, aby zbierać jakieś Pokemony? Jak ktoś je tak

lubi, niech pojedzie do Japonii! Po co traćć miejsce na te bzdury!? Po co opisujecie gry na PSX, Nintendo itp. Gracze mający konsole nie są zainteresowani nowinkami technicznymi lub Internetem. I tak nie kupię CLICKA! dla tych kilku opisów... Dlaczego nagrody zajmują tyle miejsca? Lepiej powiększcie FUN!

Michał z Krakowa

Jak widzisz, nie tylko pięciolatki lubią Pokemony... Dostajemy wiele listów, w których czytelnicy chcą, abyśmy pisali jeszcze więcej o Pokemonach czy Dragon Ballu. Opisujemy gry na wiele platform, bo nie sądziśmy (w przeciwieństwie do Ciebie), że posiadacze konsol są w jakimkolwiek stopniu ograniczeni. Wydaje się nam, że poza graniem też mogą mieć ochotę dowiedzieć się czegoś więcej o otaczającym świecie. Jedną stronę na nagrody to w sam raz – można na niej zobaczyć wszystko, co jest do wygrania w danym numerze. Również nasi sponsorzy w zamian za ufundowanie nagrody, często życzą sobie, aby odpowiednio ją zaprezentować... Co do działu FUN, to w opinii naszych czytelników jest on w sam raz i niech tak już zostanie...

### KONKURS Z KALENDARZA

Czy opisując postacie występujące w kalendarzu CLICKA!, muszę podawać nazwę każdego z Pokemonów, czy wystarczy jeśli napiszę, że są to Pokemony?

Marek ze Szczecina

Wystarczy odpowiedź, że są to Pokemony. Nazywanie każdego z nich zajęłoby zbyt dużo czasu...

## LIST NUMERU

Piszę do Was, ponieważ chciałbym prosić Was o dwie rzeczy:

1. Nagrody za list. Radziłbym zaprzestania procedury nagradzania listów, gdyż zwycięzca (w przeciwieństwie do konkursów) nie jest wybierany losowo. Czy nagradzane osoby nie będą podstawione? Ponadto czytelnicy zaczęli pisać listy wychwalające Was pod niebiosa (...) aby tylko dostać nagrodę. 2. Manga. Nie lubię jej, mimo to nie przeszkadza mi, jeśli zajmuje 1-2 strony, gdyż mogę je ominąć. Ale ostatnio przesadzacie! Ogarnęła Was ta chora mania Pokemonów! Powinniście ograniczyć się do recenzji gier z nimi, a nie rozpisywać się o nich. Krew mnie załała, gdy zobaczyłem, że ponad 2/3 nalepek w kalendarzu jest z Pokemonami...

Artur Chrzczonowicz, Człuchów

Nigdy nie mówiliśmy, że nagrodzony list musi zawierać pochwały dla CLICKA! Jak do tej pory nasi czytelnicy nie zmienili też w „cudowny sposób” swoich poglądów wyrażanych w korespondencji. A co do przedstawiania zwycięzców, to jest to możliwe w każdym wypadku – wszystko zależy od uczciwości redakcji.

Faktycznie, pokemonowe szaleństwo troszkę nas opętało, ale obiecujemy chociaż na jakiś czas się opamiętać...



## CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:  
Jerzy Szulwicz

Koncepcja wydawnicza:  
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwicz

Redaguje zespół: Aleksandra Gwalina (redaktor naczelna),  
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Gwalina,  
Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu),  
Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk,  
Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska,  
Marcin Kulakowski, Piotr Mańkowski, Michał Studniarek,  
Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:  
„CLICK!” skr. pocztowa 333,  
04-026 WARSZAWA,  
tel. (0-22) 517 01 94 (sekretarz red.),  
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:  
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:  
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),  
Lidia Bednarz, Agata Przonek,  
Beata Hentosz tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa  
H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:  
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,  
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.  
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego  
Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem  
Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.  
Zastrzegamy sobie prawo do skracania  
i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców,  
że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych  
i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona  
przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące  
w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi  
lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm  
i zostały użyte wyłącznie w celach  
informacyjnych.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY  
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY  
**PRENUMERATA**

Wszelkich informacji na temat prenumeraty udzielają urzędy pocztowe oraz doręczyciele.

Przedpłaty przyjmowane są  
w następujących terminach:

na II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001

na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001

na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Nie wysyłamy więcej, jak 10 stron w kopercie

A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do redakcji poniższego kuponu naklejonego na kopercie:

**archiwalia CLICK!**



# NAGRODY

## Creative Labs D.A.P JUKEBOX

Słuchanie muzyki nigdy nie było tak łatwe i przyjemne. Teraz możesz to robić bez przerwy, bo w Jukeboxie mieści się ścieżka dźwiękowa aż ze 150 płyt CD!



Ufundował:

CREATIVE

s. 48

## Crash Bash gra na PSX

Seria zabawnych i jakże wciągających minigier dla ciebie i twoich przyjaciół. W ślicznym futerale



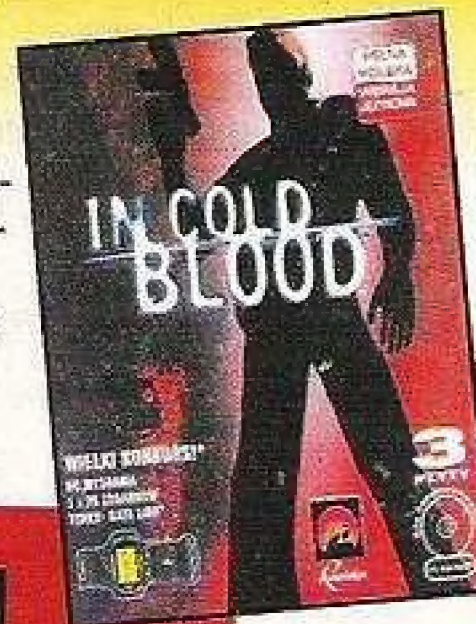
Ufundował:



s. 27

## In Cold Blood

Mroczne klimaty, niesamowite przygody super-agenta to nie lada atrakcja



Ufundował:

s. 31

## Gunman Chronicles

Ciekawa gra akcji dla miłośników Half-Life, ale nie tylko dla nich!



Ufundował:

s. 10

PLAY

## Gift

Ten sympatyczny stworek to bohater do wynajęcia. Możesz zatrudnić go już dzisiaj



Ufundował:

CD PROJEKT

s. 19

## Gry od IM GROUP

Dwa wspaniałe tytuły czekają, byś je wygrał



Ufundował:

IM GROUP

s. 12/16

# KUPONY KONKURSOWE

TOP 20	CLICK!	Crash Bash	CLICK!
Gunman	CLICK!	Sony PS2	CLICK!
Project IGI	CLICK!	In Cold Blood	CLICK!
Gift	CLICK!	Championship	CLICK!
D.A.P. Jukebox Creative Labs	CLICK!		

## SUPERGRY na PS 2

Konsola PS 2 zdobywa coraz więcej miłośników. Mamy dla was cztery wspaniałe gry na tę platformę



Ufundował:

s. 32



## Nagrody otrzymali (CLICK 24)

### APARAT CYFROWY HEWLETT-PACKARD

Odp.: Technologia obróbki obrazu składa się z de-pikselizacji, reprodukcji i wyrównania barw. APARAT CYFROWY otrzymuje Patryk Domagała z Radomska



### BLAIR WITCH PROJECT vol.2

Odp.: Wiedźma to czarownica, a Wiedźmin to pogromca potworów. Kasety z muzyką BWP otrzymują Michał Deczkowski z Gdańska; Anna Wanczura z Bydgoszczy; Krzysztof Dymitko z Wrocławia; Bartosz Stanik z Limanowej; Tomasz Sokalski z Prudnika

### POKEMONY FILM

Odp.: W polskich kinach dopiero będzie wyświetlany film o Pokemonach. Kasety video z serialem otrzymują Andrzej Jakuszeński ze Sławna; Cezary Gościński z Włocławka; Ewa Orczykowska z Kołobrzegu; Łukasz Gembarski z Włocławka; Konrad Janikowski z Białegostoku

### POKEMONY KOLORY

Odp.: Do ulubionych kolorów twórców gier o Pokemonach należą czerwony, niebieski, żółty, złoty i srebrny.

Kasety i płyty CD z muzyką z filmów o Pokemonach otrzymują Piotr Wójcik z Płocka; Bartosz Boczniewicz ze Szprotawy; Krzysztof Burda z Lubka; Zofia Bittner z Bydgoszczy; Mateusz Ryczkowski z Drzonkowa; Hubert Kłerek z Brodnicy; Radosław Krajewski z Łodzi; Jakub Rojewski z Krakowa; Krzysztof Maru-

szak z Milejowa; Daniel Guzowski z Żyrardowa; Maciej Kornobis z Raciborza; Tomasz Zegan z Miechowa; Paweł Styś z Dębicy; Małgorzata Szymanowska ze Środy Wlkp.; Mikołaj Stemplowski z Częstochowy;

### TOP 20

Gry otrzymują: Jacek Hajdasz z Zielonej Góry (gra System Shock); Dawid Szpara z Goczałkowic (gra Chaos Gate); Kamil Wójcik z Zabrze (gra Championship Manager 3)

### FIFA 2001

Odp.: Najdroższy piłkarz świata nazywa się L.Figo. Grę FIFA 2001 otrzymuje Marcin Rejmisz z Poznania

### ZEUS

Odp.: Atena to bogini mądrości, która wyskoczyła z głowy Zeusa. Grę ZEUS otrzymuje Agata Chamera z Kozienic

### NHL

Odp.: Drużyna hokejowa składa się z 6 zawodników. Grę NHL otrzymuje Łukasz Staszak

### SPYRO 3

Odp.: Mr. Driller nie został wydany na PC. Gry Spyro 3 i latawcę otrzymują Mirosław Szałkowski z Gliwic; Anna Stemplowska z Częstochowy; Marek Pawlus z Ustki

### ROLLERCOASTER: ZWARIOWANE KRAJOBRAZY

Odp.: Największe stałe wesołe miasteczko znajduje się w Chorzwie. Grę ZWARIOWANE KRAJOBRAZY otrzymuje Michał Świąszek z Krzeszowic

### KANGUREK KAO

Odp.: Kangur jest ssakiem. Grę KANGUREK KAO otrzymuje Konrad Janikowski z Białegostoku

### ZŁOTA EDYCJA

Odp.: Światy Wrót Baldura i Planescape Torment to światy AD&D.

Gry ze ZŁOTEJ EDYCJI otrzymują Marcin Puzio z Niska; Mateusz Maskarz z Trzebnicy; Jan Borowski z Bydgoszczy; Krzysztof Uroda z Przeciszyna

### Kiss PINBALL

Odp.: W grze są dwa stoły. Grę KISS PINBALL otrzymuje Paweł Jach z Jędrzejowa.

### STUART MALUTKI

Odp.: Panią Malutką jest aktorka Geena Davis. Kasety video i kalendarze otrzymują Kamil Popiołek ze Szczytna; Małgorzata Wojtaszuk z Ostrowca Świętokrzyskiego

### THORGAL

Odp.: W Polsce ukazały się 24 komiksy z Thorgalem, a niedługo na rynku pojawi się nr 25. Komiksy otrzymują Dawid Brzuzy z Tarnowa; Przemysław Pszczoliński z Sorkwita; Szymon Mechliński z Pleszew; Adam Baranek z Jarocina; Kamil Tomaszewicz z Piechowic; Paweł Kubicki z Kołobrzegu; Tomasz Chyla z Koszalina; Mariusz Kroczyk z Poznania; Rafał Fidrocki z Krzeszowic; Paweł Bury z Łap; Maciej Sułkowski z Krakowa

### POO-CHI

Każdy inaczej wyobraża sobie przyjaciół elektronicznego pieska. Nam najbardziej podobał się pomysł Justyny Mazur z Chełma

### BRAVO HITS

Odp.: Święty Mikołaj mieszka w Laponii. Płyty CD otrzymują Małgorzata Kwiatkowska z Grodziska Maz.; Piotr Kępa ze Skarżyska Kamiennej; Norbert Guziejko z Hajnówki; Radosław Patej ze Zbuczyn; Łukasz Olczak z Warszawy

### SETTLERS 4

Odp.: W Settlers 4 są trzy nacje: Rzymianie, Majowie i Wikingowie. Figurki otrzymuje Kacper Wiśniewski z Zambrowa. Gry SETTLERS 4 dostają: Wojciech Kośla z Poznania; Emil Burcon z Terespolu

### THE LONGEST JOURNEY

Odp.: April studiowała malarstwo. Gry otrzymują Tadeusz Wrzesiński z Bydgoszczy (+ stand); Mateusz Jaworski ze Szczecina; Andrzej Paprocki z Grudziądza; Piotr Tomiło z Lublina

W poprzednim numerze wkradł się błąd. Chochlik drukarski schował nazwiska dwóch zwycięzców w konkursie ASTERIXA i OBELIXA. Komiks otrzymują Marcin Kustra z Siemianowic Śl. i Krzysztof Koczorowski z Sieleca

GRATULUJEMY  
WYGRANYCH



# Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PŁEMIE...



## THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



W sprzedaży już w styczniu w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



**valhalla**  
[www.valhalla.com.pl](http://www.valhalla.com.pl)



Ajnowszych informacji szukaj w internecie:

<http://settlers.cdprojekt.com>

[www.bluebyte.com](http://www.bluebyte.com)

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.



# Sacrifice™

## MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK.

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się...

Nadchodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



**Interplay™**  
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

**Shiny**  
ENTERTAINMENT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.

- bonusowe mapy dla trybu single-player
  - ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD
  - 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry p
- tuje sposób użycia edytora poziomów.